

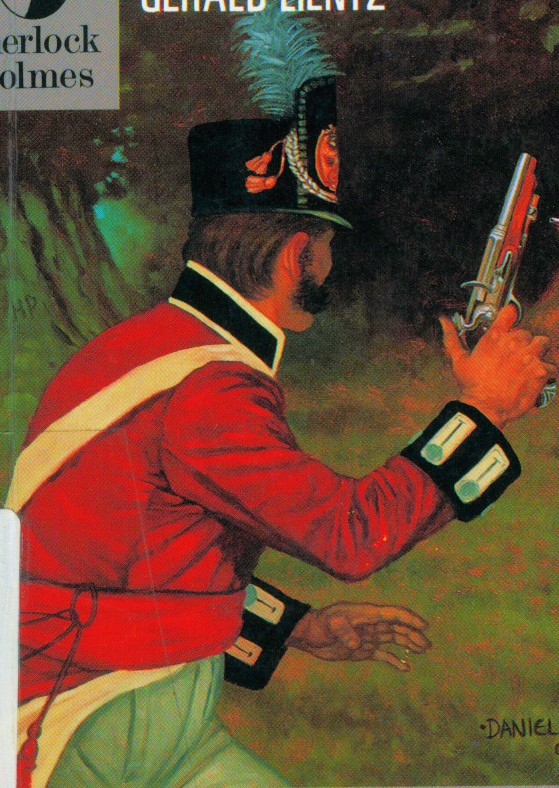
6

UN DUELLO D'ALTRI TEMPI



sherlock
holmes

GERALD LIENTZ



DANIEL R. HORNE-
©37

Librogame®

Il personaggio di Sherlock Holmes è stato creato da Sir Arthur Conan Doyle ed è protagonista delle sue novelle e dei suoi romanzi.

Si ringrazia Dame Jean Conan Doyle per il permesso di utilizzare il personaggio di Sherlock Holmes creato da Sir Arthur Conan Doyle.

ISBN 88-7068-416-4

Titolo originale: «Sherlock Holmes Solo Mysteries™-
The Honour of the Yorkshire Light Artillery»

© 1988, Iron Crown Enterprises, Inc.

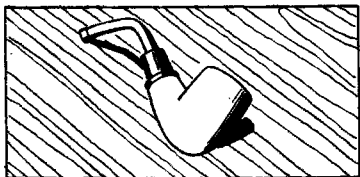
© 1992, Edizioni E. Elle S.r.l. - Trieste

via San Francesco, 62 - Tel. 040/772376 - Fax 772214
Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati

UN DUELLO D'ALTRI TEMPI

GERALD LIENTZ

illustrato da Bob Versandi
tradotto da Elena Colombetta



Edizioni E. Elle

FOGLIO D'IDENTITÀ

Nome: **JAMES G. HURLEY**

Qualità	Bonus	Equipaggiamento
Abilità	<u>+1</u>	1) MATITA
Astuzia	<u>+1</u>	2) CARTA
Osservazione	<u>+1</u>	3) TEMPERINO
Intuito	<u>+1</u>	4)
Carisma	<u>+1</u>	5)
Cultura	<u>+1</u>	6)
Denaro: <u> </u> pence <u>10</u> scellini <u> </u> ghinee <u>3</u> sterline		7)
		8)
		9)
		10)
		11)

NOTE

FOGLIO D'IDENTITÀ

Nome:

Qualità	Bonus	Equipaggiamento
---------	-------	-----------------

Abilità	_____	1)
---------	-------	----

Astuzia	_____	2)
---------	-------	----

Osservazione	_____	3)
--------------	-------	----

Intuito	_____	4)
---------	-------	----

Carisma	_____	5)
---------	-------	----

Cultura	_____	6)
---------	-------	----

		7)
--	--	----

Denaro	_____ pence	8)
--------	-------------	----

	_____ scellini	9)
--	----------------	----

	_____ ghinee	10)
--	--------------	-----

	_____ sterline	11)
--	----------------	-----

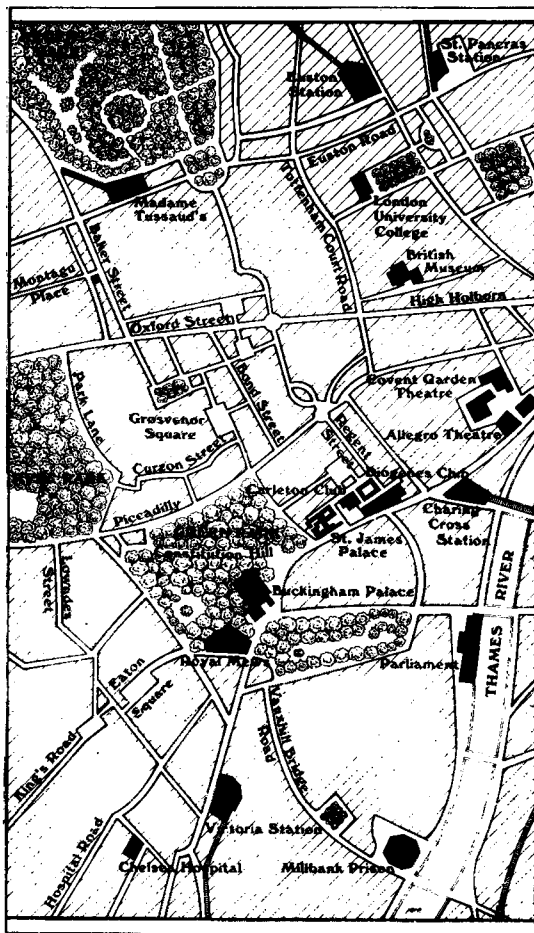
NOTE

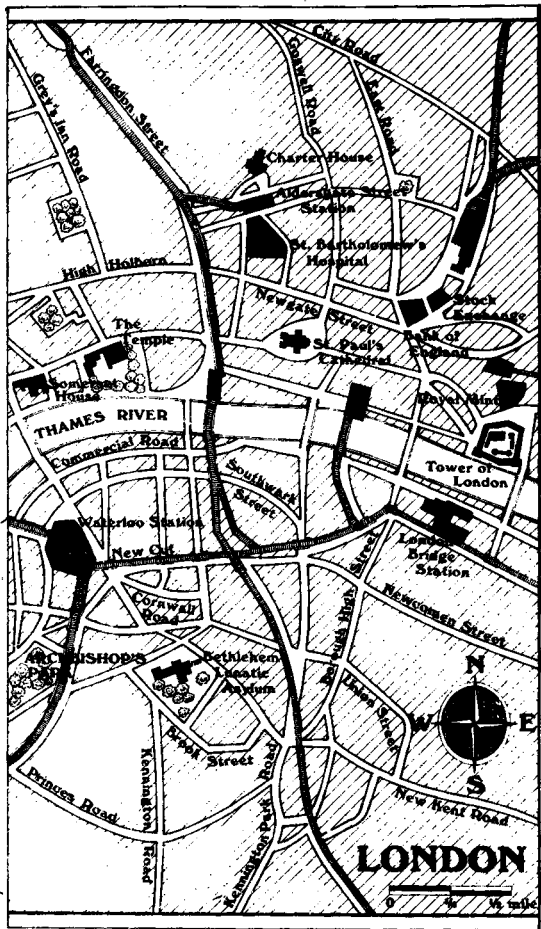
FOGLIO DEGLI INDIZI

☐	A	
☒	B	
☐	C	
☒	D	
☐	E	
☐	F	
☐	G	
☐	H	
☒	I	
☐	J	
☐	K	
☐	L	
☐	M	
☐	N	
☐	O	
☐	P	
☐	Q	
☐	R	
☐	S	
☐	T	
☐	U	
☐	V	
☐	W	
☐	X	
☐	Y	
☐	Z	
☐	AA	
☐	BB	
☐	CC	
☐	DD	
☐	EE	
☐	FF	
☐	GG	

DECISIONI & DEDUZIONI

- ☐ 1 _____
- ☐ 2 _____
- ☐ 3 _____
- ☒ 4 _____
- ☐ 5 _____
- ☐ 6 _____
- ☐ 7 _____
- ☐ 8 _____
- ☐ 9 _____
- ☐ 10 _____
- ☐ 11 _____
- ☐ 12 _____
- ☐ 13 _____
- ☐ 14 _____
- ☐ 15 _____
- ☐ 16 _____
- ☐ 17 _____
- ☐ 18 _____
- ☐ 19 _____
- ☐ 20 _____
- ☐ 21 _____
- ☐ 22 _____
- ☐ 23 _____
- ☐ 24 _____
- ☐ 25 _____
- ☐ 26 _____





INTRODUZIONE AL MONDO DI SHERLOCK HOLMES

HOLMES E WATSON

Apparso per la prima volta in *Uno studio in rosso* nel 1887, anche dopo tanti anni il personaggio di Sherlock Holmes non ha perso nulla del suo fascino e del suo vigore. La sua abitazione e il suo studio al numero 221B di Baker Street sono diventati un vero e proprio tempio: sono le stanze dove Holmes dormiva, meditava e strimpellava il violino quando non era in grado di sviscerare il significato di un indizio o di individuare il movente contorto di un criminale.

Sul suo conto sappiamo poco e molto allo stesso tempo. Figlio di un proprietario terriero e nipote della sorella dell'artista francese Vernet, Holmes visse nell'ombra fino agli anni dell'Università, quando si mise in luce per la sua abilità nell'usare la logica, l'osservazione e la deduzione per risolvere piccoli misteri, capacità che gli fruttarono la reputazione di genio. Fu probabilmente nel 1878 che Holmes, prendendo la decisione più logica, aprì un'agenzia investigativa privata. Quattro anni dopo conobbe un ex medico militare, il dottor John Watson, e si mise in affari con lui. Quattro romanzi e cinquantasei racconti ci dicono tutto ciò che sappiamo sulla strana coppia e sulle sue straordinarie avventure.

Holmes, più che un individuo dal carattere ben definito, è un'accozzaglia di aspetti contraddittori e bizzarri; pur facendo raramente esercizio fisico era un uomo forte e straordinariamente agile. Era capace di lavorare instanca-

bilmente per giorni a un caso senza nemmeno riposarsi né mangiare, ma anche di rimanere a letto per una settimana nei periodi di ozio. Forse il commento più significativo per descrivere la sua personalità compare in *L'avventura della pietra Mazarin*:

Io sono un cervello, Watson. Il resto di me è una semplice appendice.

A Holmes interessava poco la conoscenza astratta, e una volta giunse ad affermare che non gli importava affatto se era la terra a girare attorno al sole o viceversa. Tuttavia era in grado di identificare decine di tipi di cenere di tabacco o di profumi grazie alla vista acutissima e all'olfatto raffinato. Era ossessionato dai criminali e dal loro *modus operandi*, e per saperne di più leggeva con fervore quasi religioso tutti i giornali più importanti di Londra. Maestro del travestimento, il famoso investigatore si camuffava abilmente da prete italiano, da stalliere ubriaco e persino da vecchia! L'espressione sbalordita di Watson mette perfettamente in risalto Holmes, che sembra divertirsi particolarmente a strabiliare il compagno, d'animo gentile ma un po' limitato.

In *Il segno dei quattro* Holmes indica le qualità che ogni buon investigatore dovrebbe possedere, possibilmente a livello intuitivo: grandi capacità di osservazione e deduzione, e una vasta e precisa conoscenza di argomenti spesso insoliti. Nelle avventure di questa serie avrai modo di metterti alla prova in questi campi e di migliorare le tue capacità investigative.

Benché il suo talento e la sua dedizione al lavoro fossero straordinari, Sherlock Holmes non era affatto perfetto. Ingannato da Irene Adler, riconosce prontamente di essere stato sconfitto dalla "donna" in *Uno scandalo in Boemia*. Nel 1887 confessò a Watson che tre uomini avevano

giocato lui e Scotland Yard. La lezione che Holmes trasse da questi fallimenti era illuminante:

Forse quando un uomo possiede conoscenze particolari e poteri speciali come me, viene incoraggiato a cercare una spiegazione complicata quando invece ne ha una più semplice a portata di mano.

Impara quindi a fidarti delle tue osservazioni e delle tue deduzioni, quando seguono canoni logici e combaciano con le prove e con le testimonianze di persone affidabili; non azzardare giudizi, e se vuoi e se l'avventura te lo permette, consultati pure con Holmes o con Watson per ricevere consiglio e aiuto.

LA LONDRA VITTORIANA

Quando Holmes visse e lavorò a Londra, dai primi anni del 1880 al 1903, l'epoca vittoriana era molto più di un argomento di studio e di divertimento. La regina Vittoria regnò in Inghilterra per più di 60 anni, un record che nessuno fino ad allora aveva raggiunto. I suoi gusti e le sue inibizioni rispecchiavano e modellavano quelli della società inglese. In seguito alla rivoluzione industriale, avvenuta fra il 1750 e il 1850, l'Inghilterra si era trasformata faticosamente ma inesorabilmente da un paese prevalentemente agricolo in una potente nazione industriale. I romanzi di Charles Dickens descrivono in modo drammatico questo periodo allo stesso tempo crudele ed emozionante, caratterizzato da una vorticosa trasformazione sociale. La politica imperialista piantava l'"Union Jack" - e di conseguenza esportava le abitudini inglesi - in Africa, in India e in Estremo Oriente, compreso l'Afghanistan,

dove il dottor Watson prestò servizio come ufficiale medico e fu ferito.

Cosmopolita e riservata, la Londra fine Ottocento ospitava sei milioni di abitanti, molti dei quali provenivano da ogni parte del mondo. Vantava l'alta società di Park Lane e allo stesso tempo nascondeva una viziosa Chinatown, dove l'oppio veniva venduto e consumato come il tè.

Per orientarti meglio, consulta la piantina di Londra che troverai nelle prime pagine del libro. Noterai che Baker Street si trova immediatamente a sud di Regent's Park, vicino al giardino zoologico, proprio nel cuore dell'elegante West End. I mezzi di trasporto preferiti erano la ferrovia e le carrozze a cavallo. La gente amava passeggiare, mentre i ladri per spostarsi da un luogo all'altro spesso si affidavano alla velocità delle proprie gambe.

LA PREDÀ È SOTTO TIRO!

Confrontati ora con il più grande investigatore del mondo, ma non temere: se non riesci a concludere l'avventura, prova un'altra volta! Ricorda comunque il consiglio di Holmes a Watson e a tutti i futuri detective.

È una mia vecchia massima, e cioè: quando hai eliminato l'impossibile, qualsiasi cosa rimanga, per quanto improbabile, deve essere la verità.

Buona fortuna e buona caccia!

IL SISTEMA DI GIOCO DELLA SERIE "SHERLOCK HOLMES"

In questo librogame vengono descritti pericoli, situazioni, luoghi che incontri durante le tue avventure. Quando leggi i paragrafi devi decidere fra più possibilità di scelta, e il paragrafo successivo viene determinato dalle indicazioni del testo e dalla tua scelta, fortunata o meno.

I paragrafi sono tutti contraddistinti da numeri a tre cifre (ad esempio "365"). Devi leggerli nella successione che ti viene indicata nel testo.

I DADI

Durante l'avventura avrai bisogno molte volte di lanciare i dadi per ottenere un numero da 2 a 12. In questi casi puoi:

- 1) Usare la **Tavola Numerica** in fondo al libro. Scegli un numero toccando la tavola con una matita o con una penna (o qualcosa di simile) a occhi chiusi. Se tocchi una linea, ripeti l'operazione.
- 2) Aprire il libro a caso e guardare il numero che trovi dentro la casellina in fondo alla pagina. Quello sarà il numero prescelto.
- 3) Lanciare due dadi a sei facce oppure lanciare un dado due volte.

Talvolta dovrai sommare il risultato ottenuto a un **Bonus**. In questo caso, considera i risultati maggiori di 12 come un "12" e i risultati inferiori a 2 come un "2".

INFORMAZIONI, INDIZI E SOLUZIONE DEL MISTERO

Durante il gioco verrai a conoscenza di vari indizi (ad esempio impronte, armi del delitto, un articolo del giornale) dai quali devi trarre decisioni e deduzioni (ad esempio, seguire una persona, dedurre che il colpevole è il maggiordomo). Il testo talvolta fornisce una delle seguenti indicazioni:

***Riporta l'Indizio XX, o Riporta la Decisione XX,
o Riporta la Deduzione XX.***

"XX" indica una lettera per gli indizi e un numero per le decisioni e le deduzioni. Quando ciò avviene, riporta gli elementi trovati nel corso dell'avventura nella riga appropriata del **Foglio degli Indizi, Decisioni & Deduzioni** che trovi all'inizio del libro. È consigliabile riportare brevemente le informazioni ottenute e annotare il numero del paragrafo dove le hai trovate.

Se consideri interessanti altre informazioni, puoi annotarle nell'apposito spazio "Note" nel **Foglio d'Identità**. Ricorda però che alcuni indizi e alcune informazioni forniti nel testo possono essere insignificanti o inutili, se non addirittura piste false.

EQUIPAGGIAMENTO E DENARO

Quando ti capita di trovare del denaro o del materiale di equipaggiamento, ricorda di registrarlo negli spazi appositi del **Foglio d'Identità**. Il denaro a tua disposizione sarà suddiviso in penny (1 pence), scellini (12 pence), ghinee (21 scellini) e sterline (20 scellini), e potrai usarlo nel

corso dell'avventura per pagare cibo, affitto, trasporti, oppure per corrompere qualcuno. L'equipaggiamento a volte può influire sulle tue abilità, ma in questi casi devi seguire le indicazioni nel testo.

Inizi l'avventura provvisto del denaro già annotato nel Foglio d'Identità all'inizio del libro.

SCELTA DEL PERSONAGGIO

Ci sono due modi per scegliere il personaggio:

- 1) puoi usare le caratteristiche del personaggio già creato all'inizio del libro;
- 2) puoi creare il tuo personaggio. Per determinare le sue caratteristiche usa il sistema spiegato nei prossimi paragrafi.

INIZIO DEL GIOCO

Dopo aver letto le regole e aver scelto il personaggio con cui giocare, inizia la tua avventura partendo dal Prologo. Da quel momento in avanti, il percorso da seguire ti viene indicato dal testo.

IL TUO PERSONAGGIO

Se non vuoi creare un personaggio nuovo, puoi usare quello proposto nel Foglio d'Identità all'inizio del libro. Se invece decidi di crearne uno per conto tuo, segui le indicazioni date in questo paragrafo. Annota ogni variazione nel Foglio d'Identità vuoto. È consigliabile annotare

le variazioni e le informazioni a matita, così, quando sarà necessario, potrai cancellarle e aggiornarle.

Se nella creazione del tuo personaggio ti trovi in difficoltà, puoi usare l'altro come esempio.

QUALITÀ

Le seguenti 6 qualità influiscono direttamente sulle tue possibilità di successo nel corso dell'avventura.

- 1) **Abilità:** questa qualità comprende allenamento, destrezza, forza d'animo, combattività e bravura nella lotta. Essa riflette la tua capacità di agire e di muoverti con equilibrio, coordinazione, velocità, agilità e prontezza di riflessi. Ciò ti può venire richiesto durante un combattimento o un inseguimento, oppure andando a cavallo o nuotando.
- 2) **Astuzia:** include inganno, travestimento, scaltrezza, bravura nell'origliare. Userai questa qualità quando dovrai sgattaiolare via senza farti sentire o vedere, oppure rubare qualcosa, scassinare una serratura, slegarti, travestirti o in mille altre situazioni difficili.
- 3) **Intuito:** questa qualità comprende sensibilità, perspicacia, capacità di ragionamento, deduzione, fortuna. Riflette infatti la tua abilità nel capire e nel collegare fra loro le informazioni e gli indizi e inoltre la tua capacità di trarre conclusioni e dedurre eventuali piste.
- 4) **Carisma:** dovrai usare questa tua dote durante gli interrogatori, quando dovrai fingere, mescolarti tra la gente, negoziare o essere diplomatico. Ciò ti può giovare quando devi ottenere informazioni dai tuoi interlocutori. Il carisma riflette inoltre il tuo adattamento sociale, il tuo savoir-faire, come pure la tua abilità di recitare o nascondere i tuoi pensieri o le tue emozioni.

- 5) **Osservazione:** questa dote comprende percezione, prontezza di riflessi, empatia e indica la tua capacità di raccogliere informazioni attraverso la percezione visiva.
- 6) **Cultura:** indica la tua istruzione, le tue conoscenze scientifiche, avvenimenti attuali, lingue, e sta a indicare le tue capacità intellettuali e culturali nelle varie discipline scientifiche e umanistiche: lingue straniere, arte, storia, attualità, chimica, botanica, biologia, ecc.

BONUS

Per ciascuna di queste qualità ti viene assegnato un **Bonus qualitativo** che userai quando dovrai intraprendere qualche azione di particolare importanza. Ad esso dovrai sommare di volta in volta il risultato del lancio dei dadi. Attenzione però! Questi bonus possono essere sia positivi che negativi.

Stai creando il tuo personaggio? Bene, allora hai a disposizione 6 unità da distribuire fra i vari bonus.

Puoi assegnare più di una unità a un particolare bonus, ma non devi superare mai tre unità per ciascuno di essi. Semplificando, se assegni due unità a una particolarità hai un +2 bonus, tre unità a un'altra hai un +3 bonus. Devi registrare ciascun bonus nello spazio accanto alla qualità prescelta.

Se non assegni nessuna unità a una qualità devi registrare un -2 bonus. Nel corso dell'avventura hai la possibilità di aumentare il tuo equipaggiamento o di subire delle ferite che possono influire sui bonus. Ricordati di registrare le variazioni negli appositi spazi del Foglio d'Identità.

PERSONAGGI

Beach: maggiordomo delle "Torri dell'Aquila".

Dr. John Cunningham: ospite e amico del Colonnello Dunlop.

Colonnello Alexander Dunlop: ex comandante del reggimento di Artiglieria Leggera dello Yorkshire e proprietario delle "Torri dell'Aquila".

Miss Ellen Dunlop: sua nipote, fidanzata con Robert Harris.

Hunter Foxx: figlio di un ufficiale dello "Yorkshire", ex fidanzato della signorina Susan Mortimer.

Thomas Grayson: avvocato, ospite del Colonnello.

Robert Harris: fidanzato della signorina Dunlop.

James G. Hurley: cugino del dottor Watson ed eroe dell'avventura (questo sei "tu").

Tenente John Jackson: ospite delle "Torri dell'Aquila".

Capitano Eric Leaf: ex ufficiale del reggimento di Artiglieria Leggera dello Yorkshire.

Tenente John Mortimer: ex ufficiale, giovane gentiluomo di campagna, fratello di Susan Mortimer.

Susan Mortimer: fidanzata di Robert Snead.

Signore e signora Mortimer: genitori di John e Susan.

Badger Phillips: bracconiere.

Redruth: giardiniere delle "Torri dell'Aquila".

Signora Reynolds: governante alle "Torri dell'Aquila".

Robert Snead: canadese, pronipote di un ufficiale del reggimento di Artiglieria Leggera dello Yorkshire, fidanzato della signorina Mortimer.



Hai con te una matita, carta, un temperino e 3 sterline e 10 scellini in contanti. Segna questi oggetti sul Foglio d'Identità. Puoi scegliere anche uno dei seguenti oggetti e riportarlo nel Foglio d'Identità: un bastone da passeggio, una serie di *passe-partout* o una lente d'ingrandimento.



PROLOGO

Recentemente i giornali londinesi hanno riportato - con grande risalto - la notizia di furti di gioielli in due tenute di campagna dell'Inghilterra occidentale. Ritieni che al tuo amico e consigliere, Sherlock Holmes, sarà chiesto di indagare sui furti, e non vedi l'ora che anche a te siano affidati dei casi tanto importanti. Finché un giorno ricevi un biglietto da tuo cugino, il dottor Watson, che ti invita a recarti in Baker Street 221-B, "...poiché potresti dare il tuo contributo a un'indagine affidata a Holmes".

In una piacevole giornata estiva del 1890, tiepida e sorprendentemente secca, ti avvii per raggiungere il loro appartamento in Baker Street.

Ti apre la porta la signora Hudson, con un'aria confusa e turbata. "Farebbe meglio a sbrigarsi, giovanotto; c'è un viaggio in vista. Ho preparato dei *sandwich*" sussurra con aria complice. Sali le scale di corsa, facendo i gradini due alla volta.

Holmes e Watson ti salutano frettolosamente. In quella stanza gelida e ingombra ti senti emozionato: ti batte forte il cuore per l'eccitazione di trovarti tanto vicino alla mente brillante che cerchi di emulare. Vedendo le valigie accanto alla porta del soggiorno, pensi che almeno uno di loro è pronto a partire. Ma prima che tu possa interrogare tuo cugino per sapere qualcosa sui furti e sul tuo ruolo nelle indagini, Holmes comincia a parlare.

"Allora, chi di noi due parte?" chiede, con una luce allegra negli occhi. "Esaminate le valigie e vedete se riuscite a capirlo". Osservi attentamente i bolli doganali sui bagagli. Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Cultura. Se ottieni 2-6, vai al **161**.

Se ottieni 7-12, vai al **306**.

100

"Vostra nipote ha le chiavi dei lucchetti che assicuravano l'aquila" dici. "Sapeva di poterla liberare rapidamente dalle catene, mentre nessun altro poteva esserne certo".

"Bene, questa prova chiama in causa la signorina Dunlop" ammette Holmes. "Avete altre ragioni per accusarla?"

Vai al 437.

101

Non è facile predisporre la trappola che hai escogitato, anche se i piatti di metallo e i pesanti vasi della biblioteca offrono un'ampia varietà di scelta. Con l'aiuto di Watson riesci a sistemarli, ma per poco non lasci cadere uno dei piatti mentre lo maneggi.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Astuzia. Se ottieni 2-7, vai al 343.

Se ottieni 8-12, vai al 222.

102

Ieri, dopo colazione, hai dedicato un po' di tempo allo studio di una grande mappa della tenuta. Ti concentri e ricordi un sentiero che ti permetterà di intercettare Grayson, anche se dovrai correre parecchio per raggiungerlo. Ne vale la pena?

Se torni alla casa, vai al 200.

Se continui l'inseguimento, vai al 313.

103

Fra le espressioni di sconcerto e di rabbia di tutti, una voce si leva sopra le altre. È il signor Mortimer, che urla a Susan: "Anche se qualcun altro ha caricato la pistola, il signor Snead doveva mirare da un'altra parte".

Snead si accinge a difendersi, poi si interrompe. "Forse farei meglio ad andarmene" dice. "Informerò il Colonnello e cercherò di prendere il treno serale per Londra". Le

lacrime della signorina Mortimer non smuovono né il padre né il fidanzato.

Sembra che l'unica a mantenere il sangue freddo sia Ellen Dunlop. Appena i medici hanno completato la visita preliminare di Mortimer, annuncia: "Voialtri aspettate qui. Io vado a casa e dico ai servitori di portare una branda per trasportare John, poi gli preparerò una stanza a pianterreno". Prima che qualcuno possa suggerire un'alternativa, la donna corre verso casa. In breve appaiono parecchi servitori che portano una branda e alcune coperte, e appoggiano il tutto accanto a Mortimer.

Vai al **478**.

104

Ti fermi a pensare per un paio di minuti, e alla fine capisci come puoi fare per richiudere la porta a chiave. Fai un tentativo, poi un altro e finalmente odi uno scatto: la porta è chiusa. Sospiri di sollievo. Sarebbe stato imbarazzante - e forse rischioso - non richiuderla a chiave.

Vai al **136**.

105

Ti alzi dopo aver esaminato la porta, ma non hai scoperto se i chiavistelli sono stati aperti e se la porta è stata usata.

Vai al **490**.

106

Dopo aver esaminato l'interno della biblioteca, rivolgi l'attenzione alle diverse entrate. Il ladro potrebbe forse essere fuggito dalla porta dell'armeria? Cominci a osservarla attentamente.

Se hai riportato la **Decisione 20**, vai al **479**.

Altrimenti vai al **548**.

Ti alzi in piedi e ti guardi intorno, alla ricerca di altri oggetti da esaminare.

Se hai riportato l'**Indizio AA**, vai al **249**.

Altrimenti vai al **512**.

Ti assicuri che il Capitano si trovi a proprio agio, poi gli chiedi: "Ho sentito che siete andato direttamente in salotto, Capitano".

"Esatto, ragazzo" risponde Leaf, visibilmente scosso.

"Avevo bisogno di bere, un gran bisogno, effettivamente! Ho assistito a ventiquattro di queste rievocazioni, ma non avrei mai pensato di veder colpire un uomo".

"Mentre eravate nel salotto" continui, "avete sentito qualche rumore nella biblioteca? Magari di qualcuno che se ne andava in giro?"

"No, non ho sentito nulla" risponde, sconcertato dalla tua domanda. "Naturalmente parlavamo parecchio... Conosci Jackson. Quell'uomo non riesce a star zitto un secondo".

Gli fai ancora un paio di domande, ma non apprendi niente di utile. Ringrazi Leaf per l'aiuto e gli apri la porta.

Vai al **496**.

"Foxy ha rubato l'aquila" affermi. "È rimasto lontano da noi per qualche minuto, ed è possibilissimo che abbia caricato una pistola per approfittare dell'occasione".

"No, no" protesta Holmes, severo. "Non avrebbe avuto motivo di commettere un crimine del genere o di nascondere l'aquila là dove l'ha nascosta. E sarebbe stato una follia per chiunque toccare l'aquila dopo che tutti erano tornati dal duello; c'erano troppe persone intorno".

Vai al **540**.

"Rubare l'aquila è stata un'azione molto sciocca!" dice il Colonnello alla nipote. "Per fortuna questo signore l'ha trovata nel montavivande. Se farai di nuovo una cosa del genere, ti lascerò senza un centesimo!"

"Sì, zio Alex" risponde umilmente Ellen. "Ma tu non puoi fare qualcosa per impedire al signor Snead di andarsene?"

"Oh, non me ne preoccuperei, se fossi in te; è troppo tardi per prendere il treno, per questa sera" risponde il Colonnello. Vai al **579**.

111

Ti fermi nell'atrio a riesaminare accuratamente le prove che hai raccolto. Il Colonnello ti chiederà senz'altro la soluzione dei diversi misteri che caratterizzano questo caso, quando scenderai al pianterreno.

Se hai riportato la **Decisione 21**, vai al **579**.

Altrimenti vai al **300**.

112

Scuoti il capo, ammettendo la tua ignoranza. Anche le informazioni di Jackson ti sono di scarso aiuto. Ma è il Capitano Leaf che interviene a spiegarne il motivo.

"Grayson trarrebbe enormi vantaggi dall'annullamento del matrimonio della signorina Mortimer con il signor Snead" dice. "Una volta sposata, la coppia felice erediterà una grossa somma di denaro, lasciata in amministrazione fiduciaria nel testamento del vecchio Colonnello Murphy, l'uomo che comandò la batteria in Spagna. L'attuale amministratore fiduciario dell'eredità è Grayson, che probabilmente sperava di incolpare Snead dello sparo; così il vostro fidanzamento sarebbe andato a monte piuttosto in fretta, non vi sembra?"

Vai al **165**.

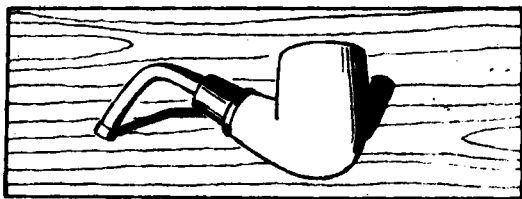
"L'ho accusata per eliminazione" spieghi. "Penso che nessuno degli altri sospettati avrebbe potuto prendere l'aquila. Pertanto deve averla presa la signorina Dunlop".

"Beh, in questo caso avete ragione" dice Holmes. "La signorina Dunlop ha effettivamente preso l'aquila, ma voi non avete portato assolutamente alcuna prova a sostegno delle vostre accuse. È stato un lavoro davvero malfatto. Dovreste vergognarvi".

Ti chiedi vagamente se riuscirai a sfuggire al Colonnello, quando ti inseguirà con il frustino.

Se vuoi riesaminare il caso, vai al **Prologo**.

Se vuoi sentire la spiegazione di Holmes, vai al **119**.



"La signorina Dunlop aveva le chiavi per aprire i lucchetti che trattenevano l'aquila" proseguì. "Avrebbe potuto rubarla facilmente".

"Penso che basti" dice Holmes, interrompendoti, "anche se era meglio trovare una prova più concreta della sua colpevolezza. Dovreste essere più cauto nelle future indagini". Vai al **120**.

"Ora l'aquila è al sicuro nella cassaforte del Colonnello" dice Holmes, palesemente compiaciuto. "Però vogliamo conoscere l'identità del ladro per impedire eventuali ten-

tativi di ripetere il crimine. Chi ha rubato l'aquila?" ti chiede l'investigatore.

Esiti, e il Colonnello ripete la domanda di Holmes: "Sì, chi ha rubato l'aquila?"

Se dici che è stato un estraneo, vai al **297**.

Se ammetti di non saperlo, vai al **443**.

Se accusi Grayson, l'avvocato, vai al **382**.

Se accusi Beach, il maggiordomo, vai al **294**.

Se accusi Foxx, vai al **109**.

Se accusi Snead, vai al **513**.

Se accusi la signorina Dunlop, vai al **199**.

Se accusi un altro servitore, vai al **307**.

Se accusi il Tenente Jackson e il Capitano Leaf, vai al **392**.

116

Osservi gli altri ospiti con la coda dell'occhio, e dal loro atteggiamento intuisce che molti di loro sono piuttosto tesi. Mortimer, Snead, la signorina Mortimer e Grayson sono palesemente a disagio, e la loro conversazione è forzata e piena di banalità. Ti chiedi come mai un evento tanto atteso come il duello abbia creato una simile tensione.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Intuito.

Se ottieni 2-7, vai al **447**.

Se ottieni 8-12, vai al **332**.

117

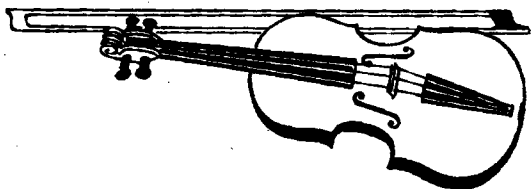
Continui a esaminare le pistole. Sono pulite e vuote, pronte all'uso. Mentre le osservi attentamente, vedi una sottile incisione sul calcio di entrambe. Quando la gratti delicatamente con l'unghia, si apre un piccolo scomparto. Non trovi nulla nello scomparto segreto e rimetti le due pistole nel loro astuccio.

Vai al **426**.

Ricordi il fango grigiastro che hai trovato sulla scala a pioli della biblioteca, e ti chiedi se non dovresti esaminare le scarpe di Foxx.

Se esamiini le scarpe, vai al 527.

Altrimenti vai al 575.



"Ma allora come fate a dire che mia nipote ha rubato l'aquila?" ruggisce il Colonnello. "Non avete uno straccio di prova per sostenere un'affermazione tanto offensiva!"

"Le prove sono evidenti" dice Holmes in tono didattico.

"Un bravo investigatore avrebbe dovuto scoprirle. Quando ho esaminato la scala della biblioteca, ho trovato del fango di colore grigiastro. Fuori ho trovato una chiazza di fango del medesimo colore, accanto al sentiero che porta al luogo del duello. Solo una persona è entrata nella pozzanghera, e da quanto ho appreso grazie alle mie domande sono convinto che sia vostra nipote. Inoltre, quando ho ispezionato la sua stanza, ho trovato sulle sue scarpe del fango simile a quello della scaletta".

Holmes si ferma per concedere al Colonnello il tempo di riflettere sulla prova appena esposta. "Questa prova dovrebbe essere sufficiente. Inoltre il ladro doveva conoscere molto bene la casa; e altri indizi fanno pensare che non fosse molto forte, un altro fatto che indicherebbe vostra nipote come responsabile".

Vai al 120.

120

Il rossore della rabbia svanisce dal volto del Colonnello, messo di fronte alle prove. Impallidisce e si accascia sulla sedia. "Ma perché?" chiede con voce rotta. "Perché l'avrebbe rubata? Non aveva motivo di fare una cosa del genere. Ho fatto tutto ciò che potevo, per lei".

"Che ne pensate?" ti chiede Holmes.

Se l'ha rubata per il fidanzato, vai al **511**.

Se l'ha rubata per denaro, vai al **122**.

Se l'ha rubata per impedire a chiunque di lasciare la casa, vai al **123**.

Se l'ha rubata per fare un dispetto allo zio, vai al **132**.

121

"Il ladro aveva un complice" annunci in tono spavaldo.

"Dopo aver rubato l'aquila, l'ha portata in salotto e l'ha passata all'altro uomo, che aspettava fuori. Temo che sia ormai lontana".

"Sciocchezze!" ribatte Holmes, facendoti sussultare.

"Non avete approfondito la questione a sufficienza. Redruth ha lavorato fuori dal salotto tutta la mattina. Avrebbe visto un traffico del genere e l'avrebbe impedito, perché è un servitore fedele".

"E allora, dov'è l'aquila?" chiede il Colonnello, esasperato.

"Venite in biblioteca e ve la mostrerò" risponde Holmes, facendo strada. Vai al **310**.

122

"Penso che la signorina Dunlop desiderasse il denaro che poteva ottenere dalla vendita dell'aquila" dici. "L'ha rubata per trarne un guadagno personale".

"Sciocchezze!" esclama Holmes. "Perché avrebbe dovuto farlo? Non ci sono prove che abbia bisogno di denaro.

Sono certo che suo zio è molto generoso in tal senso, e a parte questo, come farebbe una signorina di buona famiglia a conoscere il modo di sbarazzarsi di merci rubate? La vostra affermazione è offensiva, oltre che sciocca".
Vai al 138.



123

"Penso che 'rubare' non sia il termine giusto per le azioni di vostra nipote" dici al Colonnello stupefatto. "Penso che l'abbia nascosta perché sapeva che non avreste lasciato partire nessuno finché non la si fosse trovata".

"Ma perché avrebbe fatto una cosa del genere?" chiede il Colonnello, chiaramente turbato e confuso per le azioni della nipote.

"Vostra nipote è una giovane romantica" risponde Holmes, "e le dispiaceva di veder rompere il fidanzamento della sua amica Susan Mortimer. Sperava che se Snead e i Mortimer fossero stati costretti a rimanere qui, ci sarebbe stata una riconciliazione. È un movente illogico per un furto tanto grave, ma si sa che le donne spesso sono illogiche".

Vai al 142.

Non sei riuscito a risolvere il mistero dello sparo. Batti il pugno sul tavolo per la rabbia e ti chiedi come fare adesso. Se vuoi ricominciare le indagini, vai al **Prologo**. Altrimenti ritirati in Cornovaglia ad allevare pecore.
FINE



Ostentando noncuranza ti avvicini ai Mortimer, che non fanno nessun tentativo per nascondere l'argomento della loro conversazione. I genitori non sono affatto contenti che la figlia sposi un uomo che conosce da un paio di mesi, specialmente dal momento che la coppia vivrà dall'altra parte dell'Atlantico.

"Capisco la vostra preoccupazione, davvero" ammette la figlia, "ma non ho dubbi sul buon carattere del mio fidanzato. Robert e io saremmo felici di avere la vostra benedizione, per la quale preghiamo ogni giorno".

Riporta la **Deduzione 13**.

Vai al **320**.

Mentre si avvicina l'ora del duello, ti accorgi di non riuscire a prestare molta attenzione al libro. Intorno alle undici e trenta gli altri ospiti escono in gruppo: gli ufficiali si pavoneggiano nelle loro uniformi, mentre Snead e Mortimer indossano la sgargiante divisa rossa dei tempi di Waterloo. Il gruppo mostra uno strano miscuglio di solen-

nità e di ansiosa attesa per l'evento. Ricordi che lo scambio di colpi è programmato per mezzogiorno e cinque. Poco dopo Grayson esce dal soggiorno, pronto ad accomiarsi.

"Buon giorno, signore" ti dice cortesemente. "Vado in città a spedire un telegramma e mi chiedo se per caso posso fare qualcosa per voi o per il dottor Watson. Ho deciso di prendere la scorciatoia attraverso i boschi, il tempo è così bello" prosegue l'avvocato, indicando vagamente gli alberi che si vedono dalla portafinestra. Lo ringrazi, gli porgi un biglietto per Holmes e lo guardi mentre si allontana.

Se lo segui, vai al **586**.

Altrimenti vai al **160**.

127

Ti unisci al Capitano Leaf, nell'angolo; si sta riempiendo il bicchiere di porto. Il veterano è chiaramente contento di avere un nuovo uditorio, e ti assale con una serie di racconti, alternando storie di vita di corte con reminiscenze di tutte le cose strane che ha visto in vent'anni di servizio nell'esercito. Tenti cautamente di portare la conversazione sugli altri ospiti, per vedere se riesci a sapere qualche cosa di utile.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Carisma.

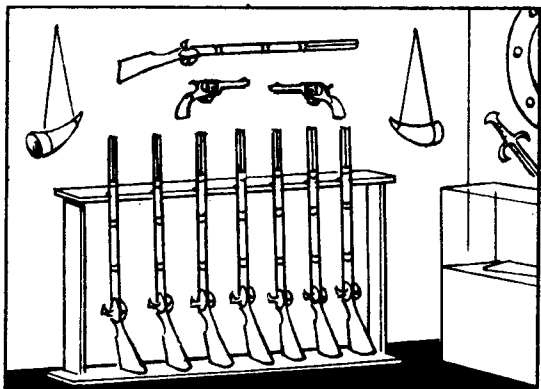
Se ottieni 2-5, vai al **283**.

Se ottieni 6-12, vai al **388**.

128

Lentamente la compagnia si divide e gli altri ospiti escono alla spicciolata dalla biblioteca. Mentre Beach, il maggiordomo, sorveglia gli altri servitori impegnati a riordinare la stanza, il Colonnello ti fa un cenno. "Non avete mai visitato le Torri dell'Aquila" ti dice in tono cordiale. "Volete che vi faccia da guida?" Ovviamente accetti l'offerta, e il Colonnello ti conduce nel salotto attraverso la porta late-

rare. Dopo che ti sei complimentato con lui per la collezione di ritratti e di xilografie, ti fa uscire da un'altra porta e ti conduce nell'armeria.



L'armeria è una stanza lunga e stretta che si estende sul retro della casa. Molte armi antiche, che vanno dagli archi lunghi medievali ai moschetti Brown Bess, ricoprono le pareti interne, illuminate da tre finestre che si aprono sul muro posteriore. Rastrelliere di fucili e doppiette ricoprono la parete fra le finestre. Dall'altra parte si trova una vetrina contenente numerose pistole, che circondano una coppia di pistole da duello custodite in un astuccio di noce foderato di velluto verde. Mentre il Colonnello ti narra la storia di parecchie delle sue armi, dai uno sguardo alla stanza.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione.

Se ottieni 2-7, vai al **487**.

Se ottieni 8-12, vai al **359**.

"Che cosa intendevate dire, affermando che avranno una sorpresa dopo sposati?" chiedi al Capitano Leaf.

"Dovete promettermi di non riferire ciò che vi dirò" ti ammonisce, socchiudendo gli occhi con aria misteriosa; annuisci vigorosamente. Leaf ti fa strada in una stanza ancor più piccola, accertandosi che non ci sia nessuno in giro, e chiude la porta. "È una questione della più assoluta segretezza" esordisce. "All'epoca del duello originale, il Colonnello Robert Murphy, ex comandante della batteria, era vicino alla fine. Rimase enormemente colpito dalla storia del duello, ma ritenne vergognoso che la lite non fosse stata risolta completamente da un matrimonio Snead-Mortimer. Non avendo eredi propri, il Colonnello lasciò una clausola nel testamento, secondo la quale se mai un erede di Snead avesse sposato un erede di Mortimer, la coppia avrebbe ereditato immediatamente il suo intero patrimonio. Poiché oggi l'eredità vale più di ventimila sterline, sarà una piacevolissima sorpresa per i due giovani. Ma deve restare un segreto, naturalmente, altrimenti si sposerebbero per avidità, non per amore. E potrei aggiungere che Grayson, il tizio che ha vinto la gara di tiro, è l'esecutore testamentario".

Trattieni il respiro, ringrazi Leaf e gli prometti di mantenere il segreto.

Riporta l'Indizio L.

Se torni indietro per assistere alla partita a biliardo, vai al 233.

Se fai una passeggiata fuori, vai al 449.

"Forse il comportamento di Phillips è stato un pochino sospetto" ammetti, pressando il tabacco nella pipa. Watson sembra divertito dalla tua parodia dell'atteggiamento contemplativo di Holmes.

"Quando si protegge un oggetto prezioso come l'aquila, è quasi impossibile non notare figure sospette che si nascondono sullo sfondo; tuttavia va anche detto che sarebbe quasi impossibile per un estraneo rubare in questa casa. La servitù lavora qui da anni, e ogni sera Beach controlla coscienziosamente che porte e finestre siano tutte chiuse a chiave".

Se hai riportato l'Indizio M, vai al 418.

Altrimenti vai al 433.



131

Tu e Leaf guardate gli uomini intenti a terminare la partita a biliardo, una gara molto combattuta. Watson vince con l'ultimo colpo e sorride mentre intasca uno scellino del dottor Cunningham. Poi tu e il vincitore - molto soddisfatto - vi recate insieme nella vostra stanza, rievocando la bella serata. Vai al 145.

132

"Ovviamente la signorina Dunlop non ha rubato l'aquila per venderla" mormori, "non avrebbe saputo come fare. Penso che desiderasse fare un dispetto allo zio per qualche motivo. Forse qualche problema legato al suo fidanzamento?" aggiungi, guardando il Colonnello.

"Sciocchezze!" esclama il Colonnello, furioso.

Holmes lo interrompe. "Esatto, Colonnello" dice.

Vai al 138.

Mentre tenti di sorprendere l'intruso alle spalle, scivoli su un tappetino. Barcolli per un attimo, agiti la mano per mantenere l'equilibrio e rovesci un tavolinetto. L'intruso avvolto nel mantello sobbalza sentendo il rumore, poi spegne la lanterna e si tuffa da una finestra aperta che si trova poco lontano. Ti precipiti alla finestra e guardi fuori, ma non vedi nessuno. Vai al 361.



Appena entri nella stanza della signorina Dunlop ti accorgi di essere in una stanza abitata normalmente, non in una stanza per gli ospiti. I mobili sono solidi e di buona fattura, e sul cassettone e sul comodino ci sono centrini di pizzo. A una parete sono appese numerose miniature di uccelli e fiori, e le morbide tende rosa alle finestre sono state

certamente acquistate apposta per miss Dunlop. Contro una parete c'è uno scaffale pieno di romanzi, e un tavolino in un angolo. Ti guardi intorno, in cerca di eventuali indizi. Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione.

Se ottieni 2-6, vai al 231.

Se ottieni 7-12, vai al 352.

135

Nonostante la robusta cena che hai consumato (con relativo vino), raccogli le idee e rivolgì la tua attenzione alla conversazione. In breve noti che i discorsi allegri della maggior parte degli ospiti sono sciupati da una certa tensione fra Harris e il Colonnello Dunlop. Ti chiedi se il problema sia abbastanza serio da minacciare il matrimonio, siccome sai già che il Colonnello non si fida completamente del fidanzato di sua nipote.

Riporta la Deduzione 9.

Vai al 302.

136

Dopo aver completato l'esame della porta, tu e Watson scendete silenziosamente al piano di sotto. Arrivate all'arco che conduce dall'atrio alla biblioteca, ma vedi che il passaggio è impedito da un cancello, chiuso da una catena con un pesante lucchetto.

Controlli accuratamente la catena e vedi che è intatta. "Devo provare a scassinare il lucchetto?" ti chiedi.

Vedi che all'entrata del salotto c'è un cancello uguale a quello che separa la biblioteca dall'atrio. Se si riesce ad aprirne uno, allora si possono aprire entrambi; ed è meno probabile che ti vedano, se provi con la porta del salotto.

Se tenti di aprire la serratura, vai al 184.

Altrimenti vai al 393.

Incantato dalle promesse dell'opuscolo, inizi a leggere avidamente il resoconto del ladro di gioielli sulle proprie esperienze criminali. Il testo è pieno di informazioni riguardanti furti audaci, ma ti rendi conto che rivela poco che tu non sappia. L'autore spiega che la maggior parte dei furti nascono dalla stupidità delle vittime, e osserva che lo scassinatore dovrebbe sempre cercare oggetti che siano preziosi anche dopo essere stati smontati nei vari componenti. Ad esempio, è quasi sempre troppo pericoloso tentare di vendere un oggetto d'arte o un gioiello famoso.

Annoiato dopo soli quindici minuti, getti via l'opuscolo e ti addormenti. I freni del treno stridono e ti svegli mentre il dottor Watson ripone il suo libro.

Vai al 329.



"E allora, perché l'ha presa, Holmes?" chiede Watson.

"L'ha rubata perché è una romantica" risponde Holmes.

"Ha visto il fidanzamento dell'amica andare a monte per lo sfortunato incidente di oggi, e ha capito che, se il signor Snead se ne fosse andato, non ci sarebbe stata la possibilità di una riconciliazione. Pertanto ha creato una situazione che avrebbe trattenuto qui sia Snead che i Mortimer. Ovviamente il Colonnello Dunlop non avrebbe permesso a nessuno di allontanarsi, se l'aquila non si fosse trovata".

Vai al 142.

Phillips è piuttosto piccolo di statura, e prevedi uno scontro non troppo duro. Rotolate lottando corpo a corpo sul terreno, e decidi di sopraffarlo con il tuo peso: ma l'uomo ti sfugge e salta in piedi. Tenti di inseguirlo, ma ti fa perdere l'equilibrio con un calcio fulmineo. Barcolli in avanti e l'uomo ti sferra una ginocchiata nello stomaco. Ansimi per il dolore e cadi a terra. Il bracconiere si è allontanato da un pezzo quando finalmente riesci ad alzarti in piedi.

Ti scrolli foglie e rametti dai vestiti e sorridi del tuo fallimento. Almeno non ti ha provocato danni permanenti, e nessuno ha visto la tua sconfitta.

Vai al **413**.

Trovi il Colonnello Dunlop seduto in biblioteca, che finge di leggere. Gli spieghi la tua scoperta e lui annuisce soddisfatto.

"Dev'essere quella la causa" dice, facendo uno sforzo per controllare la voce. "Si dà il caso che io sappia che Grayson è a corto di quattrini. Forse ha bisogno di continuare a mantenere l'amministrazione fiduciaria dell'eredità per evitare la rovina finanziaria. Lasci a me la soluzione della faccenda".

Nel giro di un quarto d'ora ti dicono che il signor Grayson se n'è andato per urgenti motivi di famiglia.

Il fine settimana vola, e lunedì mattina torni a Londra con Holmes e Watson. In Baker Street 221 il grande investigatore si congratula con te per il tuo successo e per la tua abilità sempre maggiore. Mentre Holmes e Watson chiacchierano di altri argomenti, ti siedi ad assaporare il successo, chiedendoti già: "Quale sfida mi porterà il prossimo caso?"

FINE

141

Ricordi che il montavivande non funziona più e che questo è l'unico accesso. Anche se avesse tentato di usarlo, il ladro non avrebbe potuto mandare l'aquila da nessuna parte.

Se guardi dentro il montavivande, vai al 476.

Altrimenti vai al 224.

142

La conversazione langue per qualche minuto, poi Watson dice: "Il furto dell'aquila è stato una cosa di poco conto; quello che non capisco è lo sparo al Tenente Mortimer. Chi ne è responsabile... e perché l'ha fatto?"

"Sì" interviene il Colonnello, "chi ha caricato la pistola da duello con un proiettile vero?"

"Oh, immagino che il nostro amico possa spiegarci tutto" dice Holmes, guardandoti. Rifletti per un attimo prima di esporre la tua soluzione.

Se non la sai, vai al 147.

Se fai il nome di Snead, vai al 148.

Se fai il nome di Foxx, vai al 168.

Se fai il nome di Grayson, vai al 173.

Se fai il nome del Capitano Leaf, vai al 175.

Se fai il nome di Mortimer, vai al 183.

Se fai il nome del Colonnello, vai al 186.

Se dici che non è stato nessuno di loro, vai al 202.

143

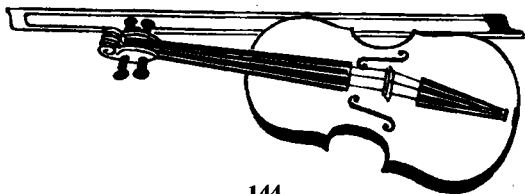
Superato lo shock momentaneo esci di corsa dal tuo nascondiglio e ti avventi su Grayson, che sbuffa rumorosamente quando lo getti a terra. Il fucile spara mentre l'uomo cade sotto il tuo peso, ma il colpo manca il bersaglio. Tutti corrono verso di voi, e Grayson non tenta nemmeno di reagire.

"Che succede?" chiede il Colonnello, con voce irosa. "Che significa questa interruzione?" Tu e Grayson tentate di spiegare.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Carisma.

Se ottieni 2-6, vai al **458**.

Se ottieni 7-12, vai al **517**.



144

Phillips ignora la tua minaccia e si getta su di te, facendoti cadere nel cespuglio. Avvinghiati l'uno all'altro, tu e il bracconiere lottate disperatamente per passare in vantaggio, rotolando più volte nel cespuglio pungente.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Abilità.

Se ottieni 2-7, vai al **139**.

Se ottieni 8-12, vai al **295**.

145

Sei nella stanza assieme a Watson, e ti siedi a chiacchiere in pantofole e vestaglia.

"Non sono del tutto certo che si tratti di un vero e proprio caso" commenta Watson, fra gli sbuffi della pipa. "Nessuno degli ospiti ha agito in maniera sospetta, a mio parere". "Davvero?" replichi, in tono volutamente ambiguo.

"Prendili uno alla volta e dimmi quale potrebbe essere il ladro" ti sfida Watson. "Quel tizio, Harris, ad esempio, non mi sembra affatto un uomo disonesto, nonostante tutti i sospetti del Colonnello".

Se hai riportato la **Deduzione 6**, vai al **441**.

Altrimenti vai al **163**.

Dopo aver ispezionato la stanza, esci nell'atrio. Prima di scendere al piano di sotto, ti fermi a riflettere un momento. Vai al 111.

Per alcuni secondi cala un silenzio opprimente, ma alla fine ti fai coraggio e dici: "Non so chi abbia messo la pallottola nella pistola, né perché. Non sono riuscito a raccogliere prove sufficienti ad avere la certezza di chi sia stato".

"Molto bene" dice Holmes, sorprendendoti con la sua calma. "È molto meglio ammettere il fallimento che accusare a caso un innocente".

Vai al 188.



"Il signor Snead è l'unico che possa aver caricato la pistola" annunci. "Penso che solo lui dovrebbe essere preso in considerazione".

"Che cosa vi dà questa certezza?" chiede Holmes.

Se hai riportato sia l'Indizio R che l'Indizio DD, vai al 149.

Se hai riportato l'Indizio R ma non l'Indizio DD, vai al 554.

Se hai riportato l'Indizio DD ma non l'Indizio R, vai al 581.

Se non hai riportato né l'Indizio R né l'Indizio DD, vai al 583.

"Ho delle prove a sostegno della mia accusa" affermi, fiducioso. "Ho trovato alcune pallottole che si adatterebbero alle pistole da duello nel baule del signor Snead. Inoltre ho osservato attentamente quando le pistole sono state caricate. Nessun altro aveva la possibilità di toccarle prima che fossero consegnate ai duellanti. Pertanto Snead è l'unico che poteva mettere il proiettile nella propria pistola".

"Una spiegazione molto valida" dice Holmes, e per un attimo sorridi al complimento. "Purtroppo vi sbagliate, vi sbagliate di grosso".

Vai al 188.

150

Osservi la scala centimetro per centimetro, ma non trovi nulla di utile. Devi cercare da qualche altra parte per trovare indizi sull'identità del ladro.

Vai al 428.

151

Con i nervi a fior di pelle, ti avvicini furtivamente al punto dal quale proviene il rumore. Speri che l'intruso si sia nascosto in modo da non essere in grado di vederti. Raggiungi il divano, sbirci dietro e vedi che l'intruso corre verso un'apertura nella parete. Ridi fra te e te: era solo un topolino. Vai al 272.

152

Ora che hai l'armeria tutta per te, rivolgi l'attenzione alla porta che dà sulla biblioteca. Cerchi di scassinare la serratura e la scuoti piano piano. Non riesci ad aprirla, e comunque i chiavistelli dall'altro lato della porta ti impedirebbero di entrare, anche se ce la facessi a scassinare la serratura. Soddisfatto di aver controllato la sicurezza della

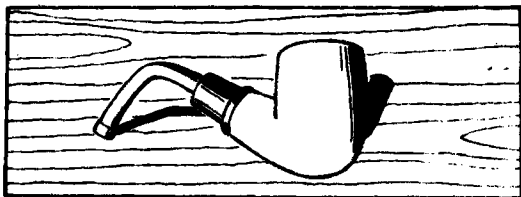
stanza sotto tutti gli aspetti, ti riunisci a Watson e torni nella tua stanza. Cadi praticamente sul letto, e senti il russare rassicurante di Watson prima di addormentarti di colpo. Vai al 187.

153

Ti guardi intorno ancora una volta e cerchi di decidere se c'è qualcos'altro che valga la pena di esaminare.

Se hai riportato l'Indizio AA, vai al 209.

Altrimenti vai al 146.



154

Parli con Harris per qualche minuto, nel tentativo di portare la conversazione sulle sue attività, ma il compito è reso piuttosto difficile dalla presenza affettuosa della signorina Dunlop.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Carisma.

Se ottieni 2-8, vai al 580.

Se ottieni 9-12, vai al 455.

155

Scacci il pensiero dalla tua mente. Dev'essere stato un uccello o un animaletto che si muoveva nel cespuglio. Ti chiedi cosa c'è in questo duello da metterti tanto a disagio. Vai al 320.

"Lo sparatore molto probabilmente intendeva mandare a monte il matrimonio" concludi con sicurezza. "Infatti poteva trovare delle occasioni molto migliori per ferire Mortimer o Snead, se era quello il suo desiderio. Invece, come abbiamo visto, il ferimento ha quasi impedito il matrimonio, perché i genitori di Susan Mortimer cercavano un motivo per rompere il fidanzamento anche prima del duello".

"Ma non sono stati i genitori della signorina Mortimer a sparare" obietta Holmes. "Perché qualcuno avrebbe voluto bloccare il matrimonio?"

"Foxy una volta era fidanzato con Susan Mortimer" dice Watson, "ma lui era con noi. Non avrebbe potuto sparare". Rifletti sulla faccenda.

Se hai riportato l'**Indizio L**, vai al **516**.

Altrimenti vai al **452**.

Respirando appena per paura di perdere l'equilibrio, procedi lungo la cornice strisciando i piedi finché non raggiungi la mensola del caminetto. Arrivato là, esami- ni la protezione che circonda l'aquila. L'uccello d'oro è montato su un pesante blocco di noce lucidato, con anelli d'acciaio attaccati a ogni angolo. Attraverso gli anelli passano delle catene assicurate ad altri anelli, infissi nella mensola stessa per mezzo di pesanti lucchetti. Tralasciando le difficoltà per raggiungere la mensola del caminetto, un ladro dovrebbe essere in grado di scassinare questi formidabili lucchetti.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Cultura.

Se ottieni 2-7, vai al **355**.

Se ottieni 8-12, vai al **358**.

Segui il sentiero che porta alla radura dove si è svolto il duello. Ti ricordavi bene: il sentiero prosegue diritto finché non raggiunge la zona fangosa, poi curva per evitare l'acquitrino. Quasi tutti devono aver evitato il fango; solo una serie di orme lo attraversa, ma sono troppo confuse per identificarle. Tuttavia portano senza dubbio dalla scena del duello alla casa. Il proprietario delle orme dev'essere il ladro! Devi decidere chi era.

Se pensi che fosse il Colonnello, vai al 470.

Se pensi che fosse Snead, vai al 472.

Se pensi che fosse il Capitano Leaf, vai al 475.

Se pensi che fosse il Tenente Jackson, vai al 477.

Se pensi che fosse Harris, vai al 482.

Se pensi che fosse Ellen Dunlop, vai al 267.

Se pensi che fosse Watson, vai al 491.

Se pensi che fosse il dottor Cunningham, vai al 493.

Se non lo sai, vai al 495.

Ti unisci a tutti gli altri che stanno accorrendo al fianco di Mortimer. Per fortuna, pur fra le urla e le parole concitate, al gruppo resta abbastanza buon senso da permettere che i due medici si occupino del ferito. Mortimer sanguina dalla nuca e sembra stordito.

"È grave, dottore?" chiede la signorina Mortimer, disperata e sull'orlo di una crisi isterica.

"Non quanto sembra" la conforta il dottor Cunningham, mentre benda la ferita. "Il colpo l'ha sfiorato soltanto di striscio alla nuca. La ferita lo stordirà momentaneamente, e forse sanguinerà parecchio, ma il giovane starà bene fra un paio di giorni".

Mentre gli altri esprimono il loro sollievo, senti il signor Mortimer dire alla figlia: "Che io sia dannato se ti permet-

terò di sposare uno stupido straniero che ha tentato di ammazzare tuo fratello!"

Osservi la scena nel tentativo di capire come possa essere accaduta una cosa del genere.

Se parli della ferita con il dottor Watson, vai al 486.

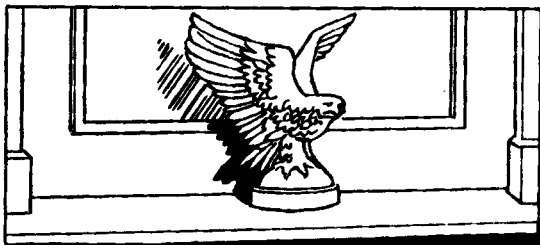
Altrimenti vai al 185.

160

Sei seduto a leggere, ma tendi sempre l'orecchio per cogliere eventuali movimenti in biblioteca. Poco dopo mezzogiorno, Harris ti passa accanto ed esce dalla portafinestra aperta. Adesso sei solo in casa, con la servitù e l'aquila.

Se controlli l'aquila, vai al 259.

Altrimenti vai al 339.



161

"Non vedo nulla che indichi chi di voi andrà in viaggio" ammetti, imbarazzato.

"Diciamo piuttosto che non riuscite a interpretare ciò che vedete" ti corregge Holmes. "Devo ritenere infatti che non siate cieco. Queste valigie recano i timbri doganali della Francia e della Svezia, e dovrete ricordare che ho visitato entrambi questi paesi di recente, mentre Watson è rimasto in Inghilterra da quando si è sposato".

"È sempre così semplice, dopo che lo avete spiegato" osservi arrossendo. "Ma se sono tanto stupido, perché mi avete mandato a chiamare?"

Vai al **317**.

162

Per quanto ti sforzi, non riesci a richiudere la serratura. Dopo parecchi tentativi falliti, ammetti il tuo insuccesso. Almeno nessun altro riuscirà ad aprire quella porta!

Riporta la **Decisione 7**.

Vai al **136**.

163

"Avendo conosciuto la persona" prosegue Watson, "non posso assolutamente avallare i sospetti del Colonnello su Harris. Mi sembra un giovane molto piacevole, che trascorre qui il fine settimana con l'affascinante fidanzata. È difficile che un giovane innamorato derubi la famiglia della fidanzata, anche qualora sia un ladro".

Prendi nota dei commenti di Watson e dici: "Di solito tu vedi solo il meglio nelle persone, John. Considera i ladri che hai conosciuto: erano tutti uomini sgradevoli, che non avrebbero mai pensato ad altro che a derubare i suoceri?"

"Ma Harris mi sembra... a posto" insiste Watson. "Non l'ho visto fare nulla di sospetto".

Se hai riportato la **Deduzione 5**, vai al **311**.

Altrimenti vai al **400**.

164

Ti guardi nuovamente intorno con noncuranza, colpito dal numero e dalla varietà dei libri sugli scaffali. Poi qualcosa attrae la tua attenzione accanto al caminetto. C'è una piccola apertura, larga circa mezzo metro, parzialmente nascosta da una sedia. Soltanto un bambino potrebbe pas-

sarci facilmente, ma ti chiedi dove possa condurre e perché sia stata costruita proprio lì.

"Cos'è quella apertura?" chiedi al Colonnello. "Qualcuno potrebbe servirsene?"

"No, no, non serve a niente" risponde l'ufficiale. "Era un montavivande, ma non funziona più. Mio padre, risistemando la cucina, ha fatto bloccare lo sportello in cantina e abbiamo bloccato anche quello al piano di sopra. Oltre a non portare da nessuna parte, non funziona bene. Quando si azionano le corde non scende, e si ferma a metà strada se si cerca di farlo salire al piano di sopra. Se un ladro riuscisse a infilarsi in qualche modo là dentro, si metterebbe in trappola da solo". Ride di cuore.

Riporta l'Indizio C.

Vai al 344.



165

Nel tardo pomeriggio tu e Watson vi recate a Gunston per cenare con Holmes, che ha un aspetto pallido e tirato. Fumando come un turco, l'investigatore ti ascolta attentamente, molto interessato ai tuoi metodi.

"Non avete risolto completamente il caso da solo" dice Holmes, severamente, "ma siete riuscito a impedire un grave crimine e avete permesso a qualcun altro di scoprire la verità. Le vostre azioni hanno portato l'indagine ad una felice conclusione".

Poi racconta a te e a Watson come ha risolto il caso dei furti di gioielli nel Devon e in Cornovaglia, ma, mentre ascolti, i tuoi pensieri vagano altrove.

"Quando si presenterà il mio prossimo caso?" ti chiedi.

FINE

166

"Penso che l'aquila sia nascosta nel montavivande, in biblioteca" dici.

"Come può essere?" chiede il Colonnello, spalancando gli occhi incredulo. "Non funziona da molto tempo".

"Perciò sarebbe un nascondiglio perfetto" dice Watson.

"Diamo un'occhiata" lo interrompe Holmes, e tutti correte in biblioteca".

Se hai riportato la **Deduzione 25**, vai al **356**.

Altrimenti vai al **331**.

167

Esamini i lucchetti intatti e li lasci cadere nuovamente sulla mensola del caminetto. Non ti forniscono alcun indizio sul furto dell'aquila.

Vai al **177**.

168

"Penso che sia stato Foxx a caricare la pistola" dichiari. "Ci ha infilato un proiettile mentre inseriva la polvere. Forse sperava di mettere in cattiva luce Snead e di riguadagnarsi l'affetto della signorina Mortimer".

"È impossibile!" esclama improvvisamente Watson. "Ho osservato ogni mossa di Foxx mentre caricava le pistole. Non aveva modo di infilare un proiettile in una di esse".

"Molto bene, Watson" interviene Holmes. "Mi hai risparmiato la fatica di difendere l'innocenza di Foxx".

Vai al **188**.

169

"Penso che Holmes esaminerebbe la biblioteca" dici, sospirando perché sei stanco. Watson ha un'aria scontenta, ma annuisce in segno di assenso. Dormite per due o tre ore e vi alzate nuovamente fra l'una e le due del mattino.

La casa è silenziosa. Conduci Watson nell'atrio e ti avvicini lentamente alle scale. Ti fermi innanzitutto accanto alla porta che dà sul soppalco della biblioteca: è chiusa a chiave.

Se cerchi di scassinare la serratura, vai al **407**.

Altrimenti vai al **136**.

170

Ti concentri intensamente, infili il pezzetto di metallo nella serratura e lo muovi. Dopo un istante il lucchetto si apre di scatto. Sorridendo leggermente, lo chiudi e lo rimetti sul tavolo.

Riporta l'**Indizio CC**.

Vai al **442**.

171

Accanto al caminetto vedi una sedia con sopra un cuscino imbottito, che reca una cavità al centro. Confronti la sua posizione con quella della scaletta e della mensola, e deduci che il ladro ha lasciato cadere l'aquila sulla sedia prima di scendere dalla scala a pioli. Perché un ladro farebbe una cosa del genere?

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Intuito.

Se ottieni 2-7, vai al **238**.

Se ottieni 8-12, vai al **326**.

172

Cominci a esaminare molto accuratamente la scala. Forse il ladro ha lasciato dietro di sé qualche traccia. Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione. (Aggiungi 2 se hai la lente d'ingrandimento.)

Se ottieni 2-7, vai al **150**.

Se ottieni 8-12, vai al **489**.

"Penso che Grayson, l'avvocato, abbia caricato le pistole in precedenza" dici. "Ha evitato di assistere al duello per procurarsi un alibi".

"Oh, sciocchezze!" ribatte il Colonnello. "Il dottor Watson e io abbiamo esaminato entrambe le armi poco prima di portarle là dove si sarebbe svolto il duello. Nessuna delle due era carica, in quel momento".

Vai al 188.



Decidi di passare la serata in biblioteca, per accertarti che l'aquila sia al sicuro. C'è una comoda sedia in un angolo, invisibile dall'entrata del corridoio perché nascosta da scaffali che sporgono dalla parete. Esamini gli scaffali finché non trovi il libro che Watson ti ha consigliato: *Albe e partenze nella vita di un soldato* e ti accingi a leggerlo. Ti immergi nel volume e la sera sembra volare. Sono le dieci passate quando senti delle voci nell'atrio, e due uomini entrano nella stanza. Resti seduto in silenzio, chiedendoti se magari potrai apprendere qualcosa di interessante.

"Quell'aquila è un tormento per me, Jackson" senti dire a Grayson. "Se possedessi un gioiellino del genere, potrei raggranellare tutto il denaro che mi serve. Pensate quali comodità e quale sicurezza mi darebbe!"

"È un peccato che a vostro padre non sia venuto in mente di collezionare qualche souvenir quand'era in India" commenta Jackson, e senti il rumore dei loro passi che lasciano la stanza.

Qualche minuto dopo entra Watson, per vedere se sei pronto a ritirarti per la notte. Dà un'occhiata al tuo libro, ride e dice: "Te l'avevo detto che ti sarebbe piaciuto, non è vero?" Con riluttanza, rimetti il libro al suo posto e sali in camera con Watson.

Riporta l'Indizio K.

Vai al 145.

175

"Penso che sia stato il Capitano Leaf a caricare le pistole" dici. "Deve aver trovato l'occasione per farlo durante i preparativi prima del duello".

"Non avete una sola prova" risponde Holmes, "né Leaf aveva un motivo per fare una cosa del genere. Non sprecate il tempo con accuse infondate!"

Vai al 188.

176

Esamini accuratamente le scarpe di Snead. Il paio che indossava per il duello è ancora umido, e ha attaccati alcuni fili d'erba, tuttavia non ci sono tracce di fango: pertanto non forniscono la prova che Snead fosse il ladro. Vai al 566.

177

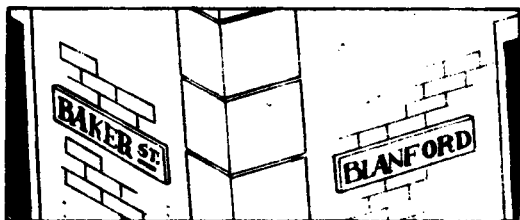
Scendi la scala a pioli e guardi nella biblioteca. Il ladro potrebbe aver avuto qualche difficoltà a portar fuori l'aquila dalla biblioteca, visto il numero di persone nei pressi. Guardi attentamente sotto e dietro i mobili della biblioteca, ma non trovi l'aquila. Ti soffermi a riflettere per un istante, chiedendoti se il ladro possa aver lasciato qualche

altro segno del suo passaggio. Percorri metodicamente la stanza, osservando tutti i divani e le sedie, nel tentativo di trovare qualche traccia lasciata dal ladro.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione.

Se ottieni 2-7, vai al **435**.

Se ottieni 8-12, vai al **171**.



178

"Non ho basi solide per sospettare di lui" ammetti, "ma non credo che si possa eliminare una persona sospetta semplicemente per la sua età o per la sua professione. Tieni tuttavia a mente, cugino John, che non ritengo Grayson un sospettato di primo piano".

Vai al **378**.

179

Ti allontani per riempirti la tazza di tè e per prendere un altro biscotto mentre rifletti sui conflitti già evidenti. Ti è chiaro che Foxx ama ancora la signorina Mortimer e che si rammarica per la fine del loro fidanzamento. È evidente che è geloso di Snead. Ti chiedi se Foxx arriverebbe a ferire o a umiliare il canadese durante il fine settimana.

Riporta la **Deduzione 2**.

Vai al **471**.

180

Prendi in considerazione gli altri testimoni. Non vale la pena di interrogare Snead e Foxx, perché se sono andati direttamente al piano di sopra, come affermano, non hanno visto nulla. Se uno di loro è il ladro, è difficile che ti dica la verità in ogni caso. D'altro canto anche la signorina Dunlop era molto indaffarata quand'è ritornata a casa, ma è una donna intelligente e acuta, e forse ha notato qualcosa.

Se interroghi la signorina Dunlop, vai al **191**.

Altrimenti vai al **483**.

181

Per un attimo ti chiedi come ha fatto ad arrivare in biblioteca la scala a pioli. Poi ricordi di averla già vista: il Colonnello la tiene in un angolo per prendere i libri dagli scaffali più alti, in caso di necessità. Ti chiedi quali indizi possa fornirti. Vai al **172**.

182

Concludi che è necessario ispezionare il piano superiore, e il Colonnello acconsente benché con riluttanza. Metti in tasca uno dei lucchetti che assicuravano la catena dell'aquila; se trovi una chiave o un grimaldello, potrai tentare di aprirlo senza attirare l'attenzione.

Se hai riportato la **Decisione 21**, vai al **420**.

Altrimenti vai al **533**.

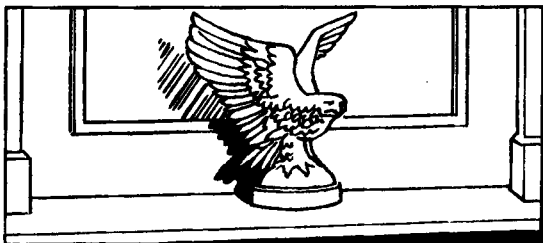
183

"È stata la signorina Mortimer a caricare la pistola" affermi. "Probabilmente in segreto desiderava rompere il fidanzamento e sapeva che, se la pistola avesse sparato davvero, il suo desiderio nascosto sarebbe divenuto realtà".

"Sciocchezze!" dicono in coro Holmes e Watson. Holmes aggiunge: "Non abbiamo alcuna prova che quella giovane

donna abbia abbastanza sangue freddo da rischiare a quel modo la vita del fratello. Pensate prima di parlare, signore; pensate, prima di parlare!"

Vai al **188**.



184

Ti chini sul lucchetto per esaminarlo. Con gli strumenti adatti potresti aprirlo facilmente, anche se è molto pesante ed è di fattura particolare. Inizi rapidamente il tuo lavoro. Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Astuzia. (Aggiungi 4 se hai il *passe-partout*.)

Se ottieni 2-9, vai al **459**.

Se ottieni 10-12, vai al **365**.

185

In mezzo ai discorsi eccitati degli altri, cerchi di riconsiderare la situazione. Qualche indizio importante è stato tralasciato?

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Intuito.

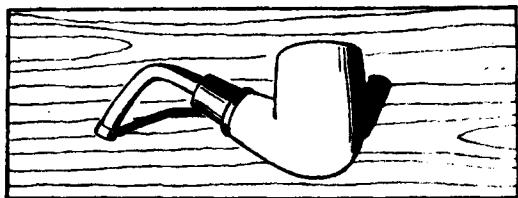
Se ottieni 2-9, vai al **103**.

Se ottieni 10-12, vai al **322**.

186

"Avete caricato voi la pistola, Colonnello" dici. "Sebbene io non possa azzardare alcuna ipotesi sul motivo per cui l'avete fatto".

Il Colonnello afferra il frustino e viene verso di te. "Pazienza, Colonnello" lo blandisce Holmes, alzando una mano per fermare l'anziano ufficiale infuriato, "abbiamo quasi costretto il nostro amico ad accusare qualcuno. Meglio che abbia fatto un'accusa assurda, piuttosto di incolpare qualcuno che poteva essere messo in relazione con il crimine da una prova anche minima".
Vai al 188.



187

Il mattino dopo ti sveglia il domestico, che porta l'acqua calda e il tè. Ti alzi in fretta, vestendoti e rasandoti rapidamente mentre sorvegli la bevanda. I vividi raggi del sole entrano dalla finestra e una brezza fresca rende ancor più stimolante la splendida giornata. Watson è pronto in breve tempo e scendete insieme a fare colazione.
Se hai riportato la **Decisione 7**, vai al 543.
Altrimenti vai al 309.

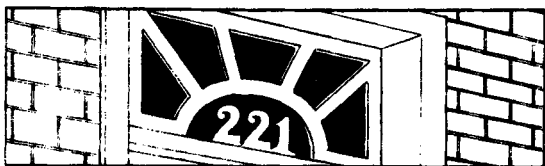
188

"Holmes, basta con questa *suspense*!" sbotta Watson. "So che dovete creare l'atmosfera adatta a mettere in risalto la vostra intelligenza, ma per favore, diteci chi è stato!"
"Oh, molto bene, Watson" risponde Holmes con una risatina. "Ma il nostro amico non dovrebbe sentirsi in imbarazzo". Annuisci, in segno di ringraziamento. "C'è un

ottimo motivo per il quale non è riuscito a identificare l'individuo che ha caricato la pistola da duello con munizioni vere".

Se vuoi riprendere il caso dall'inizio, vai al **Prologo**.

Se vuoi sentire la spiegazione di Holmes, vai al **194**.



189

Per un po' ti occupi della porta, nel tentativo di trovare il modo di far saltare la serratura. Watson ti guarda ansioso, ma la sua preoccupazione non ti è di alcun aiuto. Dopo dieci minuti di fatiche, alzi le spalle e ti allontani.

"Nessuno riuscirebbe a scassinare questa serratura" sussurri a Watson. "Potrei scommetterci la carriera". Tuo cugino ti lancia un'occhiata interrogativa.

Vai al **136**.

190

Segui il sentiero per un tratto, ma non trovi alcuna traccia dello sparatore. Per il momento ti è sfuggito. Deluso, torni a casa dagli altri. Vai al **525**.

191

Ti assicuri che la signorina Dunlop sia comodamente seduta e rilassata prima di iniziare a interrogarla. "Ciò che ho bisogno di sapere" spieghi, "sono i movimenti di ognuno separatamente dagli altri. Ora, voi stessa siete corsa in

casa per cercare aiuto per Mortimer. Avete visto qualcun altro dentro la casa o nei pressi?"

Se hai riportato la **Decisione 26**, vai al **499**.

Altrimenti vai al **519**.



192

Ti metti accanto al tavolo e osservi Foxx mentre carica le pistole, cercando di cogliere dei gesti o movimenti insoliti. Foxx prende un corno per la polvere e versa un po' del contenuto nella canna di entrambe le pistole, comprimendolo con il calcatoio. Poi prende un pezzo di carta e lo infila sopra la polvere per mantenerla al suo posto. Quindi prende un corno più piccolo e lo usa per riempire lo scodellino da innesco delle due pistole. Una volta comple-

tata l'operazione, richiude accuratamente i corni e rimette a posto le pistole nell'astuccio.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione.

Se ottieni 2-7, vai al **423**.

Se ottieni 8-12, vai al **587**.

193

"E parlando di persone sospette" continua Watson, "dovresti cercare in lungo e in largo per trovare un individuo più losco di quel bracconiere, come si chiama... Phillips!"

"Suvvia, John" rispondi, "c'è parecchia differenza fra il bracconaggio e il furto di gioielli".

"Forse" ammette Watson, "ma non è affatto impossibile. Non ne sono sicuro, però mi è parso di vederlo nascondersi fra i cespugli questa sera, intento a spiare la casa. Che ne pensi, cugino?"

Se hai riportato la **Deduzione 11**, vai al **524**.

Altrimenti vai al **130**.

194

"Nessuno ha messo un proiettile nella pistola da duello" annuncia Holmes in tono piatto. Gli altri lo fissano per qualche secondo.

"Sciocchezze!" esclama il Colonnello. "Ho visto un uomo sparare e un altro cadere sanguinante. Che cosa intendete dire?"

"Sì, Holmes" interviene Watson, "dovete veramente spiegarci che cosa intendete dire".

"Beh, nessuno di voi ha visto cos'è successo" risponde Holmes. "Io ho capito che Sneed non era colpevole appena mi avete descritto la ferita. Pensate a come ci si prepara per un duello. Ci si mette con un fianco verso l'avversario e si gira la testa per guardarlo in viso. Sarebbe stato

fisicamente impossibile che lo sparo della pistola di Snead colpisse di striscio la nuca di Mortimer".

Vai al **536**.

195

"Che cosa state facendo qui?" chiedi di nuovo a Phillips. Prima di risponderti, l'ometto prende fiato. "Cercavo quel tal Mortimer" ringhia, "quello che mi ha trascinato dal Colonnello ieri sera. Dovrebbe sapere come comportarsi, signore. È un gentiluomo di campagna, come il Colonnello, e non è il caso che si metta a fare il guardacaccia. Ora, se il Colonnello Dunlop avesse messo le mani su di me mentre sistemavo le trappole, o se mi avessero acchiappato i suoi uomini, avrei affrontato la mia posizione da uomo. Ma non è giusto che un ospite si metta a fare il guardacaccia quando non ne ha motivo, non è vero?"

L'uomo continua per un po' con le sue lamentele. Soddisfatto di aver saputo tutto ciò che ha da raccontare, gli dici che può andarsene. Sconfitto, Phillips afferra il berretto e svanisce nei boschi. Fino a che punto è sincero?

Riporta la **Deduzione 11**.

Vai al **413**.

196

Capisci che solo poche persone avrebbero potuto sottrarre l'aquila. I quattro che hanno lasciato il gruppo sono Snead, Jackson, Leaf e Foxx. Poi c'è Harris, che non era presente al duello, e la signorina Dunlop, tornata a casa da sola. Il Colonnello ordina a queste sei persone di rispondere alle tue domande, e tu chiedi a ognuno di loro che cos'ha fatto dopo essere tornato a casa. Le risposte variano. Il Capitano Leaf e il Tenente Jackson si sono diretti immediatamente in salotto per un brandy, poiché avevano bisogno di un cordiale dopo lo sparo. Sia Snead che Foxx dichiarano di essere andati direttamente di sopra per cambiarsi le scarpe,

sebbene non insieme. Harris, a quanto pare, non è tornato dalla passeggiata. La signorina Dunlop spiega di essere salita a cambiarsi soltanto dopo che Mortimer era stato riportato in casa e messo a letto. Decidi di interrogare alcuni di loro da soli; il Colonnello ti concede l'uso del suo studio.

Se vuoi interrogare ancora Leaf, vai al 108.

Altrimenti vai al 496.

197

La cornice di legno intagliato è molto bella, ma purtroppo vedi che è larga solo dieci centimetri. Ti sei scelto un compito molto arduo, ma non vuoi arrenderti ora che hai cominciato. Almeno i divani accanto al caminetto potranno attutire la tua caduta, se qualcosa andrà storto.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Abilità.

Se ottieni 2-4, vai al 514.

Se ottieni 5-6, vai al 389.

Se ottieni 7-9, vai al 528.

Se ottieni 10-12, vai al 157.

198

"Vedete, signor Holmes" concludi, "abbiamo prove solide e schiaccianti che Grayson ha sparato a Mortimer, ma ci piacerebbe sapere il perché. È un pazzo o un furfante intelligente?"

Se hai riportato l'Indizio L, vai al 464.

Altrimenti vai al 218.

199

Guardi il Colonnello, sapendo che non gli piacerà ciò che devi dire. "Temo che vostra nipote, Ellen, abbia rubato l'aquila" azzardi, distogliendo gli occhi. Il Colonnello diventa rosso in volto e allunga la mano per prendere il frustino appoggiato sulla scrivania.

"Come osate dire una cosa del genere?" tuona, minaccian-
doti.

"Calma, Colonnello" dice Holmes in tono tranquillo. "Il
mio amico deve avere dei fondamenti per la sua accusa.
Vi prego, sentiamoli".

Se hai riportato la **Deduzione 22**, vai al **346**.

Altrimenti vai al **324**.



200

Concludi di aver seguito Grayson più che a sufficienza,
quindi fai dietro-front e torni alle Torri dell'Aquila. Ri-
prendi il libro ancora una volta e cerchi di perderti fra le
sue pagine avvincenti.

Vai al **160**.

201

"Mi sembra una prova concreta" ammette Holmes, rilut-
tante, "ma ne hai trovate anche delle altre?"

Ripensi a ciò che sei venuto a sapere.

Se hai riportato l'**Indizio EE**, vai al **398**.

Altrimenti vai al **506**.

202

"Nessuno ha messo un proiettile nella pistola di Snead"
dichiari con sicurezza.

"Come? Che volete dire?" ansima il Colonnello. "Siete
pazzo, giovanotto? Ho visto sparare con i miei occhi!"

"Forse dovrete dare una spiegazione" dice Holmes.

Se hai riportato l'**Indizio T**, vai al **207**.

Altrimenti vai al **260**.

La tua ispezione dà buoni risultati. Attorno al chiavistello inferiore è avvolto un pezzo di filo nero molto grosso. Era proprio l'indizio di cui avevi bisogno! Un ladro in gamba avrebbe potuto servirsene per chiudere il chiavistello da fuori. Quindi può essere benissimo che qualcuno si sia servito di questa uscita per fuggire.

Riporta l'Indizio Y.

Vai al 490.



Trovi il dottor Cunningham intento a esercitarsi metodicamente al biliardo, forse nel tentativo di dimenticare gli eventi della giornata. "Mi dispiace interrompervi, dottore" dici, avvicinandoti con diffidenza alla figura china, "ma sto tentando di scoprire la vera causa di questo terribile incidente. Conoscete un motivo per il quale qualcuno volesse impedire il matrimonio di Snead con Susan Mortimer?" Il medico posa la stecca e si ferma a riflettere.

Riporta la **Decisione 16**.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Carisma. (Sottrai 2 se hai riportato la **Decisione 15** e/o la **Decisione 17**.)

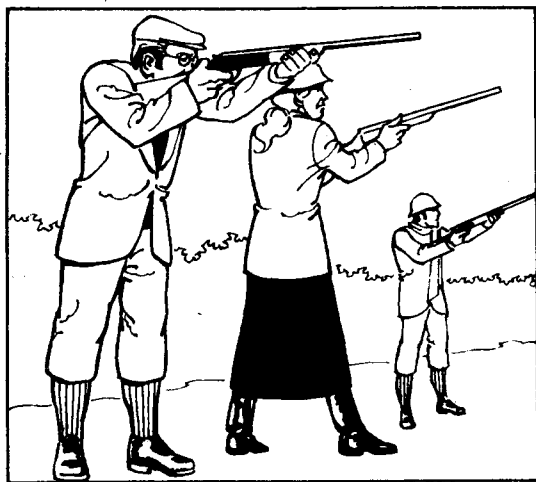
Se ottieni 2-6, vai al **508**.

Se ottieni 7-12, vai al **446**.

Vedi che mentre alza la pistola per sparare, Snead punta decisamente la canna lontano da Mortimer.

Riporta l'**Indizio U**.

Vai al **596**.



Sai chi vincerà la gara molto prima che sia finita, anche se i partecipanti forse non sanno quanto è ovvio l'esito. Parecchi concorrenti continuano per un po', ma solo uno si dimostra un bravo tiratore. Mentre la maggior parte dei partecipanti si accontenta di toccare il bersaglio, Grayson, l'avvocato, piazza ogni colpo con grande precisione. Il suo proiettile colpisce un pezzetto di carta attaccato a un barattolo vuoto; poi colpisce un puntino colorato sul fianco della mela.

Quando Grayson vince, ti unisci agli altri nel congratularti per la sua ottima mira.

Riporta l'Indizio I.

Vai al 345.

207

"Nello stesso momento in cui Snead ha sparato il colpo a salve durante il duello, ho visto alzarsi uno sbuffo di fumo al margine del bosco" spieghi. "Qualcuno nascosto tra i cespugli ha colpito Mortimer, sparando in modo che il rumore si confondesse con quello del colpo di Snead".

"Perché non hai detto niente in quel momento?" chiede Watson. "Perché ci hai lasciato pensare che fosse stato Snead a colpirlo?"

Alzi una mano chiedendo silenzio. "Non ero sicuro del movente, e pensavo che tacendo avrei avuto un'occasione migliore per apprenderlo".

"Mi sembra ancora incredibile" mormora il Colonnello.

"Credeteci, Colonnello" dice Holmes sottovoce. "Dal momento in cui Watson ha descritto la ferita, ho capito che doveva esserci un tiratore nascosto. Lo sparo di uno dei duellanti non poteva ferire l'altro alla nuca".

Vai al 536.

208

"Ho sorvegliato Snead molto attentamente durante il duello" dici. "Beh, sono certo che ha mirato lontano da Mortimer. Non avrebbe potuto assolutamente colpirlo".

"Sei certo che abbia mirato da un'altra parte?" chiede Watson.

"Sì" rispondi. "Ho fatto molta attenzione, e ho visto che si è preoccupato palesemente di spostare la pistola prima di premere il grilletto".

"A parte questo, Colonnello" aggiunge Holmes, "Snead non avrebbe potuto sparare e colpire Mortimer alla nuca. È fisicamente impossibile".

Vai al 536.

209

Ricordi il fango sulla scala della biblioteca. "Dovrei forse esaminare le scarpe della signorina Dunlop?" ti chiedi.

Se esami le scarpe, vai al 515.

Altrimenti vai al 146.

210

La passeggiata vi conduce nei boschi accanto alla casa, dove segui Mortimer lungo un sentiero fino a una piacevole macchia d'alberi. Parlate un po', ma per lo più vi godete l'atmosfera quieta del bosco silenzioso.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione.

Se ottieni 2-7, vai al 211.

Se ottieni 8-12, vai al 485.

211

All'improvviso Mortimer si blocca e ti afferra per un braccio, facendoti cenno di ascoltare. Tendi l'orecchio nella direzione indicata e senti uno strano fruscio fra gli alberi. Vai al 444.

212

"Il ladro è stato costretto a lasciar cadere l'aquila su una sedia, invece di portarla giù per la scala" prosegui. "Ciò dimostra, a mio parere, che non era particolarmente forte. Questa prova accusa la signorina Dunlop più di qualsiasi altro sospettato".

"Molto bene" interviene Holmes. "State imparando il mestiere, signore. La prova che avete scoperto dimostra senza dubbio che la signorina Dunlop ha preso l'aquila". Watson unisce le proprie congratulazioni.
Vai al 120.



213

"Avanti, avanti, giovanotto" dice il Colonnello, irritato. "Se sapete qualcosa, ditcelo. Dovete avere delle prove a sostegno di questa sorprendente dichiarazione". Formulò frettolosamente la risposta.

Se hai riportato l'**Indizio V**, vai al 588.

Altrimenti vai al 591.

214

"Quindi non avete prove?" chiede Holmes, freddo. "È sempre saggio avallare le proprie conclusioni con delle prove. Quello di indovinare è un talento utile soltanto alle zingare".

"Come sapete che ha indovinato?" chiede Watson a Holmes. "Voi non eravate presente. Noi sì".

Se vuoi la spiegazione di Holmes, vai al 194.

Se vuoi indagare di nuovo sul caso, vai al **Prologo**.

215

Muovendoti il più silenziosamente possibile, tenti di prendere l'intruso alle spalle. Ti chiedi cosa possa portare qualcuno nell'armeria alle due di notte.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Astuzia.

Se ottieni 2-6, vai al **133**.

Se ottieni 7-9, vai al **278**.

Se ottieni 10-12, vai al **367**.

216

Ti chiedi dove conduca la porticina, sebbene la cosa non sembri molto importante. Ovviamente sarebbe molto difficile per chiunque aprirla dall'altro lato.

Se chiedi dove porta, vai al **334**.

Altrimenti vai al **164**.

217

Cerchi con molta cura, e prima di tutto trovi un cespuglio con un ramo rotto, poi scopri una cartuccia sotto lo stesso cespuglio. Il terreno circostante è troppo duro per conservare le tracce del criminale; però ti metti a cercare da quale parte può essere fuggito.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione.

Se ottieni 2-7, vai al **537**.

Se ottieni 8-12, vai al **341**.

218

"Per determinare il movente, in un caso del genere, bisogna considerare l'effetto dell'atto criminale" spiega Holmes in tono didattico.

"L'effetto era piuttosto chiaro, Holmes" afferma Watson.

"Il criminale ha tentato di uccidere Mortimer".

"Oh, davvero?" chiede Holmes con una luce ironica negli occhi. "Ha senso ritenere che fosse questo il suo scopo?"

Avete detto che Mortimer è uscito da solo mentre era alle Torri dell'Aquila. Se il criminale desiderava ucciderlo, difficilmente avrebbe scelto un momento in cui erano presenti tanti testimoni che potevano vederlo e identificarlo".

"Dunque che cosa voleva, signor Holmes?" chiedi, esasperato.

"A mio parere" risponde Holmes, sorseggiando la birra, "il tiratore voleva far credere che Snead avesse colpito Mortimer. Ora, quale sarebbe stato il risultato di un'azione simile, anche se si fosse trattato di un incidente?"

"Avrebbe impedito il matrimonio!" esclami. "I genitori di Mortimer disapprovavano l'unione in ogni caso. Quindi devo scoprire chi ha motivo di mandare a monte il matrimonio".

"Esattamente" risponde Holmes. "Vi suggerisco due fonti d'informazione. Potreste trovare qualcosa negli archivi del municipio, oppure potreste interrogare discretamente gli altri ospiti. Vi darò un biglietto per il custode del municipio: siamo diventati amici questo pomeriggio, mentre conducevo le mie ricerche. Ma state attento e agite con molta cautela, altrimenti assicurerete il successo al piano del criminale. Uno scandalo in questo momento avrebbe effetti disastrosi". Ringrazi Holmes per il consiglio e decidi sul da farsi.

Se ti rechi al municipio, vai al 396.

Se interroghi gli altri ospiti, vai al 273.

219

C'è qualcosa di strano nel commento del Capitano Leaf sul matrimonio. Di quale tipo di sorpresa parla? Sai però che se glielo chiedessi, il Capitano sarebbe capacissimo di travolgerti con un racconto di due ore sulle sue avventure di gioventù.

Se chiedi spiegazioni al Capitano Leaf, vai al 129.

Altrimenti vai al 131.

"È stato Robert Harris a sparare a Mortimer" affermi. "Ha lasciato la casa da solo poco prima del duello".

"Oh, sciocchezze" interviene Holmes. "Non avete scoperto né prove né l'ombra di un movente per avallare questa accusa".

"A parte questo" aggiunge il Colonnello, in tono iroso, "Harris è un pessimo tiratore. Se avesse mirato a Mortimer dai boschi, probabilmente avrebbe colpito Snead. O voi!"
Vai al 225.

221

Ti chiedi perché ci sia una scala in biblioteca; certamente si è rivelata molto utile per il ladro o i ladri.

Se chiedi informazioni sulla scala al Colonnello, vai al 243.

Altrimenti vai al 172.

222

Di buon'ora Beach viene nella tua stanza, ti sveglia e, senza dire una parola, ti conduce nella stanza da letto del Colonnello. Sul pavimento, accanto al letto, vedi un mucchio di oggetti: quelli che hai usato per la tua trappola.

"È opera vostra?" chiede il Colonnello in tono aspro. Quando ammetti la tua responsabilità, Dunlop ti ammonisce a non predisporre altre trappole. "Il gatto avrebbe potuto rovesciare questa roba e svegliare tutta la casa" sbuffa. "E qualsiasi ladro degno di questo nome l'avrebbe aggirata facilmente".

Umiliato, torni a letto. Il mattino arriva fin troppo presto, e ti vesti lentamente mentre un impaziente Watson ti incita a sbrigarti. Finalmente sei pronto per scendere a far colazione e segui Watson giù per le scale.

Vai al 599.

223

Ti rilassi, sicuro che i chiavistelli siano robusti. "Un ladro non potrebbe entrare da questa porta" sussurri a Watson. Riporta la **Decisione 7**.
Vai al 136.

224

Hai finito con il pianterreno della biblioteca, e sali ansiosamente la scala che porta alla galleria. Forse riuscirai a capire se il ladro ha usato la porta che conduce nell'atrio del piano superiore. Ti avvicini a essa e noti che i chiavistelli e la serratura sono chiusi, ma nella serratura manca la chiave. Che cosa significa?

Se hai riportato la **Decisione 20**, vai al 412.

Altrimenti vai al 411.

225

Capisci di non essere riuscito a risolvere il mistero dello sparo a Mortimer, anche se ti sei avvicinato alla verità. Forse dovresti riprendere il caso dall'inizio.

Se riprendi il caso dall'inizio, vai al **Prologo**.

Se vuoi sentire la spiegazione di Holmes, vai al 228:

226

Grayson ora cammina molto lentamente, e si muove con cautela. All'improvviso si blocca e gira su se stesso: per poco non ti vede, ma tu sei stato abbastanza svelto da gettarti dietro un cespuglio. Adesso Grayson si ferma accanto a un albero cavo e ne estrae un fucile. Con un certo batticuore vedi che l'avvocato si allontana; lo segui, preoccupato per il suo passo svelto.

Dopo qualche minuto l'uomo arriva ai margini di un prato e si nasconde dietro un cespuglio, invisibile a qualsiasi osservatore dall'altra parte del prato. Trovi un buon nascondiglio poco lontano e osservi attentamente Grayson.

Non vuoi prendere nessuna iniziativa finché non saprai che cosa ha intenzione di fare. Aspetti un po' di tempo, con il cuore che batte forte, e con sorpresa odi delle voci nel prato. Sbirci dal nascondiglio e vedi riunita la maggior parte degli ospiti della casa, intenti a parlare e a ridere; ti rendi conto che deve trattarsi del luogo scelto per la rievocazione del duello. Snead e Mortimer, in uniforme, prendono posto a una cinquantina di metri da te. E nello stesso tempo vedi che Grayson punta il fucile su Mortimer!

Se ti lanci addosso a Grayson, vai al 143.

Altrimenti vai al 542.



227

"Che cosa intendevate dire" chiedi a Leaf, "quando avete menzionato i 'vantaggi' del matrimonio di Snead con la signorina Mortimer? Di quali vantaggi si tratta?" Leaf esita per un istante, poi sorride graziosamente.

"Dovete promettermi di non parlarne con nessuno" dice, quasi in un sussurro, e tu annuisci rapidamente. "Bene" prosegue, "quando si sposteranno avrà effetto un vecchio testamento, e loro riceveranno una grossa eredità in quanto sono i primi membri delle famiglie Mortimer e Snead a sposarsi. Grayson è l'amministratore unico del patrimonio, e so che ha svolto con zelo il suo compito. La fucilata di oggi probabilmente era colpa di qualche stupido cacciatore che ha sparato a un coniglio senza sapere che c'era della gente nei pressi".

Ringrazi frettolosamente il Capitano Leaf per l'informazione e corri a cercare il Colonnello Dunlop.

Riporta l'Indizio L.

Vai al 140.

"Allora, Holmes" borbotta Watson, "se mio cugino si sbaglia, chi era il cecchino nascosto? Conoscendo le vostre straordinarie capacità, sono sicuro che avete già scoperto l'identità del colpevole".

"Grazie per la fiducia, Watson" replica Holmes, soffiando anelli di fumo verso l'alto soffitto. "Si dà il caso che io sappia chi è stato a sparare. È stato Thomas Grayson, l'avvocato. Ho dei ritagli di giornale che lo riguardano, in Baker Street. È uno dei migliori tiratori del paese, e perciò aveva la certezza di ottenere ciò che voleva: ferire leggermente Mortimer, in modo da incolpare Snead".

Vai al 303.

"Grayson era molto nervoso questa mattina" spieghi. "Non ne aveva motivo, quindi ritengo che la tensione derivasse dai suoi progetti per la giornata".

"Non si può definirla una prova" ribatte Holmes, con aria di superiorità. "È poco più di un'ipotesi senza fondamenti concreti. Che altro sapete?"

Se hai riportato l'Indizio I, vai al 241.

Altrimenti vai al 281.

Apri la porta ed entri nella stanza di Snead, che ti ricorda la tua. È un'ampia stanza d'angolo, con mobili imponenti e comodi. Il letto è fatto alla perfezione; c'è un grande armadio, vuoto, a quanto si può vedere dalle porte aperte, un grande cassetton e un massiccio baule da marinaio, chiuso da un pesante lucchetto. La chiave è nella serratura. Un'indagine nel cassetton non rivela nulla di interessante. Ti chiedi se sia il caso di frugare nel baule.

Se frughi nel baule, vai al 546.

Altrimenti vai al 562.

231

Esamini la scrivania, il cassetto e l'armadio, ma nulla sembra avere pertinenza con il caso. Forse hai sprecato il tuo tempo in questa stanza.

Vai al 153.

232

Scavalcando i cespugli e schivando i rami bassi, segui il presunto bracconiere nel bosco, con Mortimer un po' più in là, alla tua destra. Sebbene l'uomo, basso di statura, sgusci fra gli alberi come un fuoco fatuo, ti avvicini sempre più a lui. A un certo punto si ferma ed esita un attimo: prima che possa ripartire ti getti in avanti, pronto ad afferrarlo per le gambe e a farlo cadere.

Purtroppo perdi la presa, ma Mortimer acchiappa l'uomo prima che possa approfittare del tuo errore. Insieme conducete l'ometto verso casa. Arrivato qui, Mortimer racconta al Colonnello come ha catturato "il nanerottolo".

Vai al 360.

233

Torni nella sala del biliardo e trovi Watson e il dottor Cunningham intenti a confrontarsi al tavolo verde.

Vai al 131.

234

La curiosità di scoprire chi stia spiando la casa vince i tuoi dubbi e i tuoi timori. Sherlock Holmes si lascerebbe sfuggire un'occasione del genere? Cominci ad avanzare silenziosamente nel bosco, facendo attenzione a ogni passo e muovendoti con la massima cautela.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Astuzia.

Se ottieni 2-8, vai al 296.

Se ottieni 9-12, vai al 523.

Il domestico ti sveglia il mattino dopo, portandoti l'acqua calda e il tè. La vivida luce del sole e la brezza piacevole che entrano dalla finestra ti fanno dimenticare l'imbarazzo della sera precedente. Ti vesti e ti radi in fretta, poi esiti. Che diranno gli altri ospiti?

"Oh, suvvia" ti esorta Watson, mettendoti una mano sulla spalla. "Dovrai pure affrontarli, una volta o l'altra, e prima lo farai, prima dimenticheranno". Con un sospiro di apprensione, annuisci e scendi a fare colazione. Gli altri ospiti sono sorprendentemente allegri.

"Ah, ecco il funambolo" scherza Mortimer, mentre Snead e Foxx si inchinano per salutarti. Il loro reciproco atteggiamento amichevole è sorprendente in due persone che ambiscono alla mano della stessa donna. "Mio giovane amico, siete contento che l'aquila sia al sicuro?" chiede il Colonnello, riempiendosi il piatto di uova e pancetta. Ti avvicini al tavolo laterale e cominci a servirti, sollevato alla reazione degli altri ospiti. È chiaro che nessuno di loro è irritato dalla tua presenza... per il momento.

Vai al 309.

236

Mentre gli ospiti attendono, ripensi alle prove. Sai che è molto importante illustrarle chiaramente.

Se hai riportato la **Deduzione 19**, vai al 551.

Altrimenti vai al 340.

237

"Sì" ti esorta il Colonnello, "diteci perché accusate Grayson di questo crimine. Dovete avere delle prove per accusare un professionista rispettabile di un simile delitto". Riconsideri ciò che sai, nel tentativo di mettere ordine fra i vari elementi.

Se hai riportato l'**Indizio I**, vai al 248.

Altrimenti vai al 255.

238

Non sai perché il ladro abbia lasciato cadere l'aquila sulla sedia. Certamente ha corso un rischio, comportandosi così: l'aquila poteva restare danneggiata, oppure poteva cadere a terra con un forte tonfo!

Vai al **106**.

239

Declini l'invito del Colonnello e torni in salotto, dove riprendi il tuo libro.

Vai al **126**.

240

Esamini il più accuratamente possibile il davanzale e il telaio della finestra, ma non trovi nessun indizio che ti permetta di identificare l'intruso. C'è un po' di terra sul davanzale, ma probabilmente proviene dal terreno proprio sotto la finestra. Con un senso di impotenza, chiudi i vetri e ispezioni il resto della stanza.

Vai al **152**.

241

"So anche che Grayson è un ottimo tiratore" prosegui. "E bisogna avere una mira infallibile per ferire solo leggermente Mortimer da quella distanza. Penso che il colpo di striscio alla nuca fosse intenzionale, destinato a ferire Mortimer e non a ucciderlo".

"Molto interessante" commenta Holmes. "Avete altre prove?"

Se hai riportato l'**Indizio G** e l'**Indizio H**, vai al **271**.

Se hai riportato l'**Indizio G** o l'**Indizio H**, vai al **279**.

Altrimenti vai al **604**.

Infili il pezzetto di metallo nella serratura e lo muovi piano; aggrottando le sopracciglia lo muovi nuovamente, poi lo inserisci un'altra volta con molta attenzione nel lucchetto, ma non riesci ad aprirlo. Forse una persona più abile avrebbe potuto scassinarlo con un pezzetto di metallo? Vai al 442.

"Da dove viene quella scala?" chiedi al Colonnello Dunlop.

"La maggior parte delle biblioteche non ha scaffali alti come la mia" spiega Dunlop, indicandoli. "Abbiamo bisogno della scala per raggiungere gli scaffali superiori. Forse avrei dovuto metterla da qualche altra parte per il fine settimana, ma di solito sta lì nell'angolo". Fa un gesto vago. Vai al 172.

Non riesci a individuare il percorso seguito dall'avvocato. Senza tracce sarebbe sciocco tentare di ritrovarlo, e torni a casa piuttosto abbattuto. Riprendi in mano il libro e torni alle avvincenti storie delle guerre passate, interrogandoti però di tanto in tanto su Grayson e sulla sua gita nei boschi. Vai al 160.

La mela rotante è troppo per Watson e Snead, ma tu, con grande sorpresa, riesci a colpirla nel centro. Mentre sorridi, ammutolito per la tua fortuna, Grayson spappola la sua mela con un rapido colpo. Dovrai affrontare un altro dei trucchi di Redruth! L'ultima sfida vede la tua sconfitta. Redruth lancia in aria una mezza corona e tu spari alla disperata, tanto da non capire neanche se ti sei avvicinato alla moneta o meno. Invece il colpo di Grayson fa volare

la moneta con un tintinnio metallico. Ride per la fortuna avuta e tutti si congratulano con lui per la vittoria, ma non sei sicuro che la fortuna c'entri molto; Grayson è un ottimo tiratore. Fra grida di "muoio di fame", scherzi e battute, i tuoi compagni rivolgono il pensiero al pranzo.

Riporta l'Indizio I.

Vai al 345.

246

"Quali sono i programmi per il fine settimana?" chiedi al Capitano Leaf.

"Oh, una grande varietà di attrazioni, in effetti!" risponde Leaf, allegramente. "Siete un uomo difficile da accontentare, se non vi piaceranno. Per domani è indetta una gara di tiro aperta a tutti, uomini e donne. Sabato metteremo alla prova l'abilità degli ospiti a cavallo e probabilmente coroneremo la corsa con una gara a ostacoli, se non riusciremo a trovare qualcosa di più eccitante. Ma domenica sarà la giornata più intensa".

"Che cosa accadrà domenica?" chiedi.

"Rievocheremo uno dei momenti più gloriosi nella storia del reggimento, signore. Qualche giorno prima della battaglia di Waterloo, due ufficiali, Mortimer e Snead dell'Artiglieria Leggera dello Yorkshire, si sfidarono a duello. Sembra che uno avesse impedito all'altro di sposare sua sorella; dopo che il tenente Mortimer mancò il colpo, il tenente Snead deviò intenzionalmente il proprio. Alcuni degli osservatori misero in dubbio la sincerità della loro stretta di mano dopo il duello; tuttavia a Waterloo i due si salvarono reciprocamente la vita". Quasi sopraffatto dall'emozione, il Capitano si interrompe per ricomporsi prima di continuare. "Non che sia servito a molto, perché entrambi restarono feriti mortalmente prima che la giornata finisse, ma i colleghi restarono stupiti dalle loro azioni



gloriose. Perciò ogni anno rievochiamo il duello, con le pistole caricate a salve, naturalmente".

A questo punto Watson ti salva dal Capitano, che va in cerca di un'altra vittima da travolgere verbalmente.

Riporta l'Indizio D.

Vai al 263.



247

Holmes ascolta attentamente la tua storia, poi scuote il capo. "Non avete prove concrete che indichino chi ha sparato a Mortimer" dice. "Pertanto dovete esaminare i possibili moventi dello sparo".

"Forse potrei suggerirvi io alcuni moventi plausibili" interviene Watson, "e voi due potete decidere se ciò che vi espongo ha una qualche validità".

"Prego, Watson" dice Holmes, accingendosi ad ascoltare. "Innanzitutto ci sono le ragioni accidentali" inizia Watson. "Lo sparo non potrebbe essere un semplice incidente? Magari c'era qualcuno che cacciava nei boschi, e ha sparato un colpo andato fuori bersaglio? Oppure Mortimer potrebbe essere stato ferito da una scheggia staccatasi dalla pistola, eh?"

Holmes aggrota le sopracciglia; le idee del buon dottore non lo divertono affatto. "Watson, siete una stella immutabile nell'universo. Trovate sempre la risposta meno plausibile a tutte le domande che pongo".

Osservi il dottor Watson mentre si accinge a una difesa che Holmes tronca sul nascere. "Che un colpo sia stato sparato 'per caso' nello stesso momento di quello di Snead, va al di là delle possibili coincidenze" conclude l'investigatore. "Quanto alla seconda ipotesi, credo che qualcuno avrebbe notato se l'arma si fosse spezzata. No, non ci siamo".

Watson fa un profondo respiro. "È mio dovere divertirvi un po' ogni tanto, Holmes. Però forse il nostro amico dovrebbe scegliere fra le ipotesi seguenti: Mortimer è stato colpito perché non piaceva a qualcuno, o perché a qualcuno non piaceva Snead, o ancora perché qualcuno desiderava impedire il matrimonio Snead-Mortimer. I genitori di Mortimer non stavano nella pelle all'idea di rompere il fidanzamento, pensando che Snead fosse il colpevole".

Holmes ti guarda. Ti sale la temperatura. "Quale movente vi sembra più probabile?" chiede. "Poi discuteremo sulla logica della vostra scelta".

Se scegli l'odio per Mortimer, vai al 559.

Se scegli l'odio per Snead, vai al 366.

Se scegli l'impedimento al matrimonio, vai al 156.

248

"Grayson è un ottimo tiratore" concludi. "Una tale abilità è necessaria a commettere questo crimine".

"Forse sì" risponde Holmes, "ma non abbiamo ancora molte prove. Avete prove concrete?"
Vai al **281**.

249

Ricordi il fango grigiastro trovato sulla scala a pioli, e pensi che probabilmente ne è rimasto un po' anche sulle scarpe del ladro. Le scarpe di Snead sono sul pavimento, accanto al letto.

Se esamiini le scarpe, vai al **176**.

Altrimenti vai al **566**.

250

"Il tiratore nascosto era Grayson, l'avvocato" annunci.

"Così dite voi" commenta Holmes, riempiendosi la pipa.

"Avete delle prove?"

Se hai riportato l'**Indizio Q**, vai al **594**.

Altrimenti:

Se hai riportato la **Deduzione 12**, vai al **229**.

Se no, vai al **237**.

251

Pensi di chiedere a Leaf che cosa intende per 'vantaggi', ma poi decidi di ignorare l'allusione. Con il Capitano si corre sempre il pericolo di restare intrappolati in un aneddoto interminabile. Prima che tu possa chiedergli qualcosa'altro, Grayson e Mortimer senior si avvicinano e assaggiano il brandy.

Se non hai riportato la **Decisione 15** e desideri parlare con il Colonnello Dunlop, vai al **440**.

Se non hai riportato la **Decisione 16** e desideri parlare con il dottor Cunningham, vai al **204**.

Se hai terminato gli interrogatori, vai al **349**.

252

Non riesci a escogitare alcun modo per continuare l'inseguimento di Grayson; a quanto pare la tua caccia non ha dato buoni frutti. E così, qualche minuto prima di mezzogiorno, torni a casa e riprendi la lettura.

Vai al 160.

253

Segui il sentiero che porta a Gunston, ma non ci sono orme sulla superficie compatta. Proprio quando stai per arrenderti, trovi un ramo spezzato che indica che qualcuno ha lasciato il sentiero. Segui l'unica via che si addentra nel bosco da quel punto, e sul fondo di un ruscelletto vedi un'orma. Il flusso lento dell'acqua non l'ha ancora cancellata, ma sai che presto sparirà. Come fai a misurarla?

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Cultura. Se ottieni 2-7, vai al 577.

Se ottieni 8-12, vai al 557.

254

"Cominciamo dal furto dell'aquila" dice Holmes, facendo per prendere una sigaretta. "Possiamo occuparci più tardi dello sparo".

Se hai riportato la **Decisione 21**, vai al 115.

Altrimenti vai al 460.

255

"Avanti, avanti" dice il Colonnello, in tono di rimprovero.

"Avete preso dal nulla il nome di quell'uomo?"

"Di certo avete delle prove" dice Holmes sottovoce. Cerchi di riordinare i pensieri sotto il loro sguardo scrutatore.

Se hai riportato l'**Indizio G** e l'**Indizio H**, vai al 287.

Altrimenti vai al 593.

256

Dopo il pasto c'è ancora tempo prima dell'ora prevista per lo scambio di colpi: mezzogiorno e cinque. I vari ospiti si riuniscono in gruppetti, mentre i duellanti rimangono soli, sempre più nervosi nonostante le pistole caricate a salve. La tensione nell'aria è quasi palpabile.

Vai al 381.

257

Esamini le corde del montavivande e all'improvviso capisci perché non funzionano più. Qualcuno si è servito di un pezzetto di filo metallico per legarle.

Vai al 356.

258

"Allora, che cosa volete che vi racconti?" chiede Leaf. "I dettagli delle nostre operazioni in Afghanistan, o il tram-busto combinato dai passacarte quando svolgevamo il servizio di difesa costiera durante la Guerra di Crimea?"

Rifletti su quale sia la domanda migliore da porre.

Se chiedi chi possa trar vantaggio dalla rottura del fidanzamento Mortimer-Snead, vai al 497.

Se chiedi che cosa succederà in conseguenza del matrimonio, vai al 597.

259

Ti dirigi verso la porta della biblioteca e guardi la mensola del caminetto. L'aquila è appollaiata al suo posto, com'eri sicuro di trovarla. Soddisfatto ma nervoso, torni alla tua sedia.

Riporta la **Decisione 18**.

Vai al 339.

260

Consideri le prove che hai a disposizione e decidi di quale indizio parlare per primo.

Se hai riportato l'Indizio U, vai al 208.

Altrimenti, vai al 213.

261

"Ma dimmi" chiede insistentemente Watson, "quale guadagno potenziale potrebbe indurre un avvocato rispettato a prendere in considerazione un gesto tanto rischioso e disonorevole? Avrebbe gettato via tutto ciò per cui ha lavorato nella sua vita, in un gesto folle e condannabile".

Consideri attentamente la domanda esplorativa di Watson. Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Cultura.

Se ottieni 2-7, vai al 178.

Se ottieni 8-12, vai al 602.

262

Ti scervelli per cercare la domanda giusta, poi dici: "È un piacere incontrare un leale Canadese, signor Snead, ma dev'essere una via ben strana, quella che vi ha condotto qui oggi".

L'uomo appare un po' sorpreso, poi sorride. "Eh, sì, sono stato molto fortunato, amico" ride, scoprendo una brutta dentatura. "Sono venuto per affari, con lettere di presentazione per il Colonnello. Si dà il caso che il mio bisnonno abbia prestato servizio nell'Artiglieria Leggera dello Yorkshire a Waterloo, e il Colonnello ha insistito affinché venissi alla riunione, per celebrare il settantacinquesimo anniversario della battaglia. E un caso ancor più fortunato mi ha fatto conoscere Susan, che ha deciso di sposarmi e di venire con me a casa, in Canada". Snead dedica un allegro brindisi alla fidanzata, che lo ricambia con un sorriso. "Fra due sole settimane saremo sposati, e fra tre settimane la nostra nave partirà per la mia patria". Il futuro

sposo, deliziato, fa l'occhiolino alla signorina Mortimer, che arrossisce e china il capo.

Se poni altre domande a Snead, vai al 582.

Altrimenti vai al 436.



263

Dopo aver parlato con Leaf esci nell'atrio, dove ti attende uno strano spettacolo. Il Tenente Mortimer sta entrando dalla portafinestra del salotto trascinandosi dietro un uomo di statura più bassa, rozzamente vestito.

"Che cosa significa, Mortimer?" chiede il Colonnello, con voce sorpresa. "Ehi, è Badger Phillips. Che cos'hai combinato, Badger?" chiede all'uomo più basso.

"Niente, capo" risponde frettolosamente l'interpellato. "Non ho fatto niente, signore; sapete che non farei nulla di male".

"Ho colto questo tizio mentre metteva trappole nel vostro bosco" spiega Mortimer. "So che non avreste permesso una cosa del genere".

"E lui, che ci faceva nel bosco?" chiede Phillips.
"Oh, state zitti, tutti e due" intima il Colonnello, guardando entrambi con sospetto. "Grazie, Mortimer, apprezzo il vostro zelo. Tu, Badger, ti presenterai da me martedì mattina alle dieci, e allora deciderò che cosa fare riguardo a questo misfatto". Mentre la scenetta si conclude, sali al piano superiore. Watson si unisce a te.
Vai al **338**.

264

Sembra che la signorina Dunlop rifletta sulla domanda per un lungo momento. "Ho lasciato la stanza non appena ho visto che il dottor Cunningham aveva la situazione sotto controllo e non aveva bisogno del mio aiuto. Dovevo salire a cambiarmi poiché avevo gli abiti e le scarpe sporchi di fango. Tuttavia ho esitato un attimo prima di lasciare la stanza di John, perché ho visto Robert Snead fuori dalla biblioteca, che se ne stava lì senza far niente. Poi è salito e io l'ho seguito un attimo dopo".

Riporta l'**Indizio BB**.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Intuito.

Se ottieni 2-7, vai al **483**.

Se ottieni 8-12, vai al **419**.

265

Armeggi cautamente con la serratura e poco dopo senti muoversi qualcosa. La maniglia si abbassa dolcemente sotto le tue dita, ma la porta non si apre. Ricordi che è chiusa dall'interno mediante chiavistelli. Controlli e vedi che non si muove quando la scuoti. Non trovi alcun modo di aprire i chiavistelli.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Intuito.

Se ottieni 2-7, vai al **223**.

Se ottieni 8-12, vai al **387**.

Esamini nuovamente la serratura e i chiavistelli. Ricordi qualcosa di quanto Holmes ti ha insegnato sulle serrature (e a giudicare dalla posizione dei chiavistelli, sarebbe stato impossibile per chiunque richiuderli dall'altro lato). Vai al **567**.

Ripensando attentamente a ciò che è successo, ricordi che doveva essere la signorina Dunlop quella che è corsa nel fango, anche se non riesci a capire perché avrebbe dovuto derubare il Colonnello. Tuttavia è stata lei l'unica persona rientrata a casa da sola, cosicché nessuno poteva vederla passare nella pozzanghera. Inoltre, quando è corsa in casa a cercare aiuto per il ferito, avrà certamente seguito la via più diretta, senza preoccuparsi del fango.

Riporta la **Deduzione 22**.

Vai al **598**.

"Che cosa avete da dire sul signor Snead?" chiedi al signor Foxx. "Mi sembra una persona piacevole".

"Oh, assolutamente stupenda" concorda Foxx, sarcastico, poi aggiunge: "È veloce nell'approfitte delle occasioni, a volte anche prima che si presentino. Forse non sapete che la signorina Mortimer una volta era la mia fidanzata. Ci siamo separati temporaneamente per un semplice malinteso, e prima che potessi fare qualcosa per sistemare la faccenda, quell'imbroglione canadese mi ha fregato la fidanzata sotto il naso, se così si può dire".

"La ragazza è libera di scegliere il proprio destino, Hunter; il Medioevo è terminato" commenta il Colonnello. "Non dare la colpa a Snead se sei stato tanto sciocco da lasciarla andare".

"Forse" ribatte Foxx; "ma non sono stato io a rifiutare di prendere il mio posto nel duello, Colonnello. Siete stato voi a togliermelo".

"Suvvia, Hunter" dice il Colonnello, nel tentativo di ammansire il giovane infuriato, "te l'ho spiegato. Potrai essere uno dei duellanti ogni due anni per i prossimi cinquanta, se lo desideri, ma questa è la sola possibilità per Snead, che è particolarmente adatto in occasione del settantacinquesimo anniversario del duello originale. Ho acconsentito a concederti l'onore di caricare le pistole, venerdì; considerando la tradizione della rievocazione, quel compito può essere ancor più importante dello stesso sparare". Foxx grugnisce qualcosa di incomprensibile, ma non protesta apertamente con il Colonnello.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Intuito.

Se ottieni 2-6, vai al 471.

Se ottieni 7-12, vai al 179.



269

Si parla moltissimo a cena, e si ride continuamente, tanto che non riesci a individuare la fonte della tensione che hai avvertito. Tutti sembrano attendere con ansia la rievocazione del duello di domani, sebbene i commenti del Colonnello Dunlop appaiano un po' cupi e infausti.

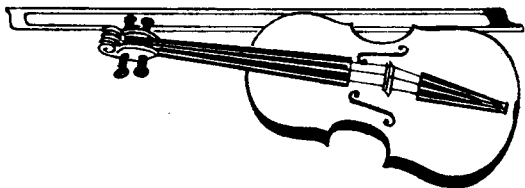
Vai al 302.

"Non gli hanno sparato per odio" azzarda Watson, "quindi dev'essere valido uno degli altri due moventi. A meno che voi non ci nascondiate qualcosa, Holmes" aggiunge, lanciando un'occhiata sospettosa all'amico.

"Direi che uno degli altri moventi probabilmente è valido" risponde Holmes con calma. Poi ti chiede: "Quale vi sembra il più verosimile?"

Se dici l'odio per Snead, vai al **366**.

Se dici l'annullamento del matrimonio, vai al **156**.



"La prima sera della mia permanenza qui" riveli, "ho sorpreso un uomo che armeggiava con le pistole da duello nell'armeria. Dalla corporatura e da alcuni capelli che ho trovato, sono sicuro che si trattava di Thomas Grayson. Doveva avere in mente qualche piano, per esaminare le pistole a quell'ora di notte".

Holmes riflette su ciò che hai esposto, poi dice: "Non avete molte prove per accusarlo, tuttavia penso che ne abbiate trovate a sufficienza per sospettare di lui. Ottimo lavoro". Vai al **604**.

Ti giri per esaminare accuratamente la stanza, chiedendoti cosa puoi fare a questo punto. Adesso questa spedizione

in piena notte ti sembra più sciocca di quando ne hai parlato per la prima volta con Watson.

Se hai riportato la Decisione 7, vai al 521.

Altrimenti vai al 560.

273

Quella sera noti che tutti gli ospiti delle Torri dell'Aquila, dopo cena, si sono dispersi in zone diverse della casa. Questa distribuzione dovrebbe permetterti di parlare con le persone che forse sanno qualcosa di utile, senza attrarre attenzioni indesiderate. Snead, John Mortimer e Susan Mortimer sono nella stanza di John, impegnati a parlare sottovoce.

Se parli con i Mortimer e con Snead, vai al 376.

Se parli con il Colonnello Dunlop, vai al 440.

Se parli con il dottor Cunningham, vai al 204.

Se parli con il Capitano Leaf, vai al 532.

274

Guardando più attentamente, vedi il ramo di un cespuglio muoversi controvento. C'è qualcuno nascosto là dietro! Stai per dire qualcosa, ma poi cambi idea. Non hai la certezza che l'osservatore nutra cattive intenzioni. Se lo dicessi agli altri il duello potrebbe venire rimandato, e se lo ritardassi per un falso allarme probabilmente il Colonnello Dunlop ti caccerebbe via a frustate. Probabilmente non succederà nulla.

Riporta l'Indizio S.

Vai al 320.

275

Ti chiedi se qualche estraneo possa essersi introdotto nel salotto per prendere l'aquila. Esci per guardarti intorno e vedi che Redruth, il vecchio giardiniere, sta lavorando nei pressi dell'estremità della casa.

"Siete stato qui tutta la mattina?" chiedi a Redruth.

"Sì, signore, certo" risponde il giardiniere. "Perlomeno sono qui dalle dieci, a tentare di rimettere a posto un pezzo del giardino".

"È entrato qualcuno in casa dal salotto?" gli chiedi.

"No, proprio nessuno" ti risponde. "E non è uscito nessuno, a parte il signor Harris". Lo ringrazi e torni in biblioteca. Sembra che nessun estraneo abbia rubato l'aquila.

Vai al 473.



276

"Qualcuno ha sparato dal bosco! Ho visto il fumo!" gridi, indicando i cespugli.

Watson guarda nel punto da te indicato e aggiunge il suo grido al tuo. "Ho visto un pennacchio di fumo, laggiù, signori" urla, sebbene la brezza l'abbia ormai disperso.

"Presto! Bisogna catturare quel furfante!"

Mentre Watson assiste il ferito, Foxx, Dunlop e Snead si uniscono a te nella corsa attraverso la radura. Il cecchino è già fuggito quando raggiungete i cespugli, e tu trattieni gli altri affinché non cancellino eventuali orme. Ti infili cautamente fra i cespugli, esaminando il terreno per trovare eventuali indizi.

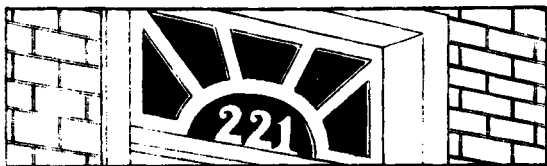
Vai al 404.

Poco dopo Beach suona il gong dell'atrio e tutti entrano nella sala da pranzo per cenare. La cena riflette nel modo migliore questa vita lussuosa. Entrambe le signore indossano splendidi abiti di seta, fatti risaltare da collane e braccialetti. I signori indossano abiti formali o uniformi militari.

Quando tutti hanno preso posto, Beach e i suoi sottoposti servono la prima portata. La conversazione intorno alla tavola si fa ben presto vivace, con numerose battute sul duello che verrà rievocato domani. Nonostante la conversazione allegra e le frequenti portate di cibo eccellente, avverti una tensione sotterranea, di cui tuttavia non riesci a localizzare la fonte.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Intuito. Se ottieni 2-7, vai al 269.

Se ottieni 8-12, vai al 135.



Ti avvicini all'intruso, e vedi che armeggia con l'astuccio contenente le antiche pistole da duello che il Colonnello ti ha mostrato ieri pomeriggio. Quale interesse possono rivestire quelle pistole?

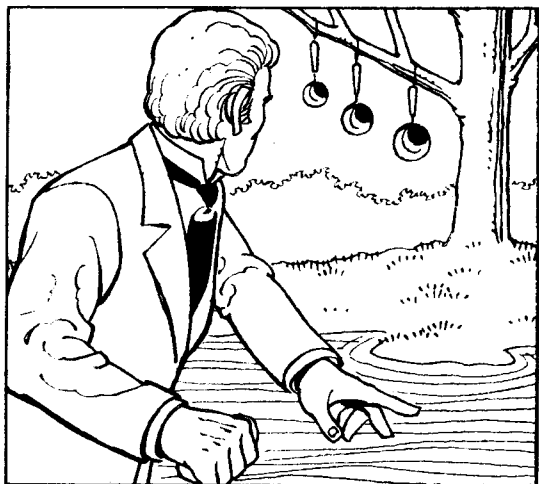
Riporta l'Indizio F.

Vai al 133.

"Le prove che ho a disposizione non sono molto valide" dici; "ma la prima sera che ero qui, ho sorpreso qualcuno

nell'armeria, intento a esaminare le pistole da duello. Penso che si trattasse di Grayson".

"Poco di ciò che dite è importante" risponde Holmes, "ma messi assieme, i fatti offrono una prova ragionevole del fatto che a sparare sia stato Grayson. Avreste potuto fare di peggio". Vai al **604**.



280

Dimostri una notevole abilità nel lancio delle pietre. Nel bel mezzo di un fuoco di fila di sassi - che deve aver spaventato tutti gli animali in un raggio di parecchie miglia - colpisci la padella più grande al primo lancio e la seconda dopo un solo colpo mancato. Solo il dottor Cunningham riesce - oltre a te - a colpire la terza padella. Ora la gara si fa più serrata. Fai un profondo respiro prima di

cercare di colpire la padella successiva, ma la manchi, e la tensione aumenta quando il dottore la colpisce al primo tentativo.

"Dovete colpirla anche voi per restare in gara" annuncia la signorina Dunlop. Lanci la pietra e con gioia senti un rumore metallico. Fai il successivo lancio per primo, ma il medico eguaglia il tuo successo.

"Fino all'ultimo colpo!" esclama la signorina Dunlop, chiaramente sorpresa. "Che coppia di titani! Tocca al dottore per primo" aggiunge.

Con l'agilità di movimenti dimostrata per tutto il corso della gara, il dottore fa rintoccare la padella come una campana. Ora avverti una certa ansia, e ti sembra che il braccio pesi una sessantina di chili. Il tuo ultimo colpo raggiunge la corda che sostiene la padella, ma non c'è alcun dubbio nella mente dei presenti: il dottore ha vinto! Sei il primo a congratularti con lui. Poi l'allegre compagnia guada il torrente e segue un sentiero fra i boschi che conduce dall'altra parte della collina.

Vai al **431**.

281

Cerchi disperatamente di radunare le prove mentre gli altri ti guardano.

Se hai riportato l'Indizio G o l'Indizio H, vai al **282**.

Altrimenti vai al **288**.

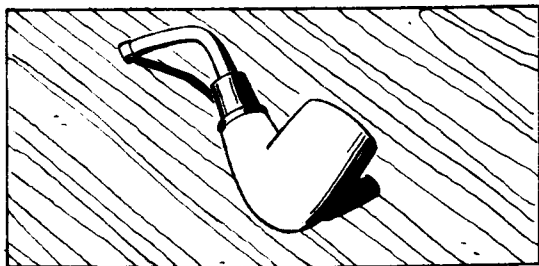
282

"La prima notte che ero qui" dici, "ho sorpreso qualcuno nell'armeria, intento a osservare le pistole da duello. Penso che si trattasse di Grayson". Respiri a fondo e descrivi le prove a tua disposizione.

Holmes ascolta attentamente. "Avete una prova" dice infine, "anche se preferirei vederne di più concrete".

Vai al **604**.

Nonostante i tuoi sforzi per guidare la conversazione, il Capitano continua a blaterare in un piacevole monologo. Messo all'angolo, capisci che non riuscirai a indagare su qualcos'altro, questa sera.
Vai al **263**.



Il secondo bersaglio è piuttosto grande, ma i nervi hanno la meglio su di te e sbagli la mira. Sei imbarazzato, ma le signore si affrettano a rassicurarti. "Non vi preoccupate" grida la signorina Dunlop. "Poteva accadere a chiunque. Saremmo felici se poteste aiutare Redruth a scegliere i bersagli per il resto della gara e a montarli". Accetti prontamente e, in pochi minuti, trovi in Redruth un compagno fantasioso. Mentre la competizione prosegue, utilizza oggetti come scatole vuote, mele e rami per sfoltire le file dei partecipanti. Anche tu hai qualche idea brillante per rendere i bersagli più difficili da colpire. Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione.

Se ottieni 2-7, vai al **321**.

Se ottieni 8-12, vai al **206**.

285

Foxx ha una stanza confortevole esposta a est, con tende pesanti per proteggere il sonno dell'ospite dal sole mattutino. Il letto è fatto alla perfezione. Vedi due possibili nascondigli: un massiccio cassettone di legno e un grande guardaroba. Frughi in entrambi ma non trovi nulla di sospetto. Ti metti al centro della stanza e ti guardi di nuovo intorno.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione.

Se ottieni 2-6, vai al 442.

Se ottieni 7-12, vai al 518.

286

Con un sussulto noti che il lucchetto del baule è praticamente identico a quello che proteggeva l'aquila. Ti chiedi se la chiave di Snead possa funzionare sul lucchetto della biblioteca.

Se provi la chiave, vai al 357.

Altrimenti vai al 107.

287

"La prima notte che ero qui" dici, "ho sorpreso un intruso nell'armeria, intento a osservare le pistole da duello. A giudicare dalla corporatura e da alcuni capelli che ho trovato, doveva trattarsi di Grayson. Se ha aspettato le due del mattino per esaminare le pistole, probabilmente aveva un motivo discutibile per farlo".

Vai al 288.

288

"Avete scoperto alcune prove che accusano Grayson" commenta Holmes. "Tuttavia non avete dimostrato fino in fondo la fondatezza della vostra accusa. Dovete fare di meglio in futuro. Oppure avete trovato un movente che

rende quasi irrilevanti le prove concrete?" Forse dovresti riprendere il caso dall'inizio.

Se vuoi spiegare il movente, vai al **298**.

Se chiedi a Holmes di spiegartelo, vai al **290**.

Se vuoi riprendere il caso dall'inizio, vai al **Prologo**.

289

"Sono sicuro che l'aquila è nascosta nel montavivande" mormori, guardando le corde.

"Ed è proprio così" risponde Holmes. Infila la mano nel montavivande e srotola un pezzo di filo metallico che lega insieme le corde. Quando le fa scorrere, il ripiano scende e sopra c'è l'aquila!

"Accidenti!" esclama il Colonnello, felice. Prende la preziosa insegna, prima ancora che tu possa andare ad aiutarlo. Vai al **589**.

290

"Vi prego di spiegarmelo voi, mister Holmes" dici, in tono un po' amaro. "Sono certo che avete scoperto tutte le prove necessarie".

"Si dà il caso che io abbia trovato le prove" dichiara Holmes. "Innanzitutto, Grayson è un tiratore formidabile, e una tale capacità è necessaria a compiere questo delitto. Ho trovato anche prove concrete del fatto che sia stato lui a compierlo: il suo sparo ha lasciato una bruciatura su alcune foglie, e sono riuscito a seguire le sue tracce da lì. Anche se non ha lasciato orme identificabili, la via da lui percorsa portava a Gunston. L'ho visto arrivare a un'ora che combaciava perfettamente con il tempo necessario a sparare".

Vai al **303**.

"È una vita alla quale è facile abituarsi" ride Harris, mostrando la bella dentatura. È un uomo gradevole. "Io approfitterei di questi vantaggi se fossi in voi, signore... forse un giorno possiederete una casa del genere. Date ascolto al mio consiglio: quando qualcuno vi dà l'opportunità di ottenere un profitto, non lasciatevi turbare dalla perdita che significherà per lui. Tutto il denaro che si guadagna deve uscire dalle tasche di qualcun altro, come ben saprete".

"Non vi capisco bene, signore" dici in tono interrogativo. "Oh, sono certo di sì" risponde, guardandoti con espressione astuta. "Se veniste a sapere che il favorito in una corsa di cavalli è malato, lo direste a tutti quelli che scommettono su di lui o approfittereste dell'informazione per scommettere su un altro cavallo? Se aveste una mano imbattibile a poker, direste, al povero scemo che vi siede accanto di ritirarsi proprio nel momento in cui sta per scommettere contro di voi? Certamente no! E neppure sacrifichereste un buon affare, a nessun costo!" Ti chiedi come si guadagni da vivere Harris, quando non gioca d'azzardo.

Riporta la **Deduzione 5**.

Vai al **502**.

"Che fate qui?" chiedi imperiosamente. Con un verso strozzato, l'intruso spegne la lanterna e si getta fuori da una finestra aperta. Prima che tu riesca a fare una mossa, è sparito! Guardi fuori dalla finestra, ma non vedi traccia dell'uomo. Non sapresti dire che cosa stesse combinando, ma ti chiedi se non abbia lasciato qualche indizio sulla sua identità. Vai al **361**.

"Che c'è di tanto strano, Capitano Leaf?" chiedi. "Ammetto una certa ironia della sorte in questo evento. Il primo duello fu combattuto perché un matrimonio era stato impedito, e ora la rievocazione ha impedito il matrimonio". "Sì, avete messo il dito sulla piaga, giovanotto" risponde, e si lancia nel racconto di un altro matrimonio indiano che si trasformò in una piccola guerra. Per lo meno la storia del capitano ti aiuta a passare il tempo in attesa del signor Holmes. Vai al 403.

"È stato Beach a rubare l'aquila" affermi spavaldamente. "Ha approfittato della confusione che si è scatenata in casa quando la signorina Dunlop ha portato la notizia dello sparo". Gli altri tre uomini ti guardano stupiti. "Che deduzione incredibile!" commenta Holmes. "E molto audace, visto che non avete un'ombra di prova ad avallarla".

"Mi sbaglio?" chiedi timidamente.

"Assolutamente!" risponde Holmes, fumando una sigaretta. "Se Beach, che in ogni caso mi sembra una persona onestissima, avesse voluto rubare qualcosa dalla casa del padrone, avrebbe progettato il furto in anticipo. Ha troppo da perdere per commettere un crimine che non sia curato nei minimi dettagli. E questo non lo era affatto".

Vai al 540.

Riesci a sopraffare il bracconiere, nonostante le sue resistenze. Alla fine gli torci il braccio dietro la schiena e ti appoggi ad esso con tutto il tuo peso. Phillips fa un verso di dolore, poi ti implora: "Vi prego, signore, lasciatemi andare. Vi dirò ciò che volete sapere".

Ti alzi lentamente tenendolo d'occhio, ma il furfante ha perso tutta la sua baldanza. Si mette a sedere e non tenta

neanche di alzarsi in piedi, e si tiene il braccio dolorante con l'altra mano. Vai al 195.



296

Nonostante tutte le cautele, calpesti un ramo secco nasco-
sto fra l'erba: si spezza con uno schiocco che ti sembra più
forte di uno sparo nel silenzio della sera. Senza fermarsi a
guardare, l'intruso fugge correndo lungo il margine del
bosco. Non riesci a vederlo in faccia e svanisce prima che
tu possa reagire e inseguirlo.

Vai al 413.

297

"Penso che un intruso sia penetrato in casa e abbia rubato
l'aquila" dichiarò. "Il Colonnello dovrebbe cominciare con
l'interrogare quel bracconiere, Badger Phillips".

"Effettivamente dovrei" concorda prontamente il Colon-
nello, alzandosi in piedi.

"Non sprecate il vostro tempo" interviene freddamente
Holmes. Il Colonnello riprende lentamente posto. "Nessun
intruso avrebbe potuto toccare l'uccello dorato. Redruth,
il giardiniere, era fuori tutta la mattina, e vedeva tutto
mentre lavorava accanto al salotto. Sarebbe stata un'asso-
luta follia, per un intruso, tentare un crimine del genere in
pieno giorno. C'era troppa gente in giro".

Vai al 540.

298

"Ma io conosco il movente di Grayson" insisti. "È per questo che lo accuso".

"Allora sentiamolo" ti esorta Holmes.

Se hai riportato l'**Indizio L**, e inoltre l'**Indizio K** o l'**Indizio N**, vai al **299**.

Se hai riportato l'**Indizio L** ma non l'**Indizio K** o l'**Indizio N**, vai al **301**.

Altrimenti vai al **572**.

299

"Sono venuto a sapere che Grayson ha bisogno di denaro" esordisci, "perché la sua impresa commerciale possa andare avanti. Lui era l'amministratore fiduciario di un patrimonio che doveva essere versato a Snead e alla signorina Mortimer una volta sposati. Sono certo che non avrebbe potuto pagare, probabilmente perché il denaro era investito nella sua impresa. Se si fosse creduto che Snead aveva sparato a Mortimer, il matrimonio sarebbe andato a monte. E poiché Snead lascerà il paese fra qualche settimana, non ci sarebbero state possibilità di riconciliazione".

"Ottimo lavoro" commenta Holmes sottovoce, "state imparando bene il mestiere". Gli altri discutono più dettagliatamente il caso, mentre ti siedi ad assaporare i complimenti. Ma rivolgi già il pensiero al futuro: quali sfide ti porterà il prossimo caso?

FINE

300

Mentre rifletti, Watson esce dal gabinetto. "Ho finito di cercare l'aquila nelle altre stanze" dice, grattandosi il capo. "Nemmeno una traccia, da nessuna parte. Mi chiedo dove possa essere finita" aggiunge. Ti domandi la stessa cosa, ma lo ringrazi, ed entrambi scendete al piano di sotto. Vai al **579**.

Spieghi che Grayson ha il controllo su un patrimonio fiduciario, che verrà ereditato da Snead e dalla signorina Mortimer in occasione del matrimonio. "Ma questo, in sé, non è un motivo per sparare" commenta Holmes. "Non ci sono prove che Grayson abbia abusato del suo incarico". "E allora perché ha sparato a Mortimer?" chiede Watson. "Non poteva permettersi di versare l'eredità alla giovane coppia" risponde Holmes. "Pertanto, ha sparato a Mortimer, in modo da far ricadere la colpa su Snead e impedire così il matrimonio". Mentre Holmes, Watson e il Colonnello discutono il caso, ti siedi e cerchi di capire dove hai sbagliato. Concludi che nel prossimo caso farai più attenzione ai sospetti e agli indizi.

FINE



Finalmente la cena volge al termine. Ti sembra di impiegare un'eternità ad alzarti in piedi, ma gradualmente la compagnia si scioglie. Il Colonnello, Foxx e Jackson rimangono a sorseggiare tranquillamente il porto, ubriacandosi in pace. Harris porta fuori la signorina Dunlop a fare una passeggiata. I Mortimer sfidano Snead e Grayson a una partita a *whist*. Vedendoti da solo per qualche istante, il dottor Watson ti esorta a unirti a lui, al Capitano Leaf e al dottor Cunningham per una partita a biliardo.

Se decidi di giocare a biliardo, vai al 422.

Se esci per fare una passeggiata, vai al 449.

Se ti trasferisci in biblioteca a leggere, vai al 174.

"Ma perché Grayson avrebbe sparato a Mortimer?" chiede Watson.

"Ho trovato la risposta a questa domanda conducendo le mie ricerche a Gunston" risponde Holmes. "Ho trovato un vecchio testamento dove si stabilisce che il signor Snead e la signorina Mortimer riceveranno una grossa somma di denaro quando si sposteranno. Il nostro amico Grayson è l'unico amministratore del patrimonio, ma sono certo che ha già investito il denaro nel suo attuale progetto, la Ferrovia "Whitby e York". Se Grayson fosse obbligato a pagare la rendita del patrimonio, la sua compagnia andrebbe in fallimento: la compagnia ferroviaria infatti è a corto di denaro. Grayson sapeva che, se avesse fatto credere che Snead aveva sparato a Mortimer, il matrimonio senza dubbio sarebbe stato annullato".

"Un piano sorprendente" commenta Watson, pensoso. "Quel mascalzone ha avuto fortuna; tiratore infallibile o meno, poteva ferire seriamente Mortimer".

Tu e il Colonnello siete d'accordo. "Mi occuperò io di questa faccenda, signor Holmes" dice il Colonnello. "Vi prego, intanto, di essere mio ospite".

Il giorno successivo e la sera volano, contrassegnati dalla felicità delle due coppie con progetti matrimoniali. Naturalmente Thomas Grayson parte in fretta e furia il mattino dopo.

Durante il viaggio di ritorno a Londra, cerchi di ascoltare Holmes che parla del furto di gioielli in Cornovaglia, ma i tuoi pensieri corrono a un'altra domanda: quando avrai modo di cimentarti con un altro caso così complicato?

FINE

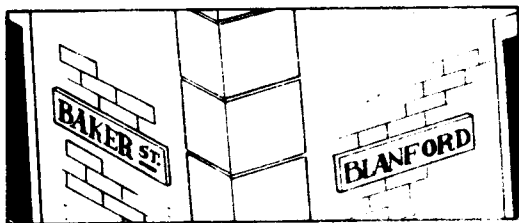
"Non so proprio perché Grayson avrebbe dovuto spararvi, Tenente Mortimer" ammetti, "e neppure perché avrebbe

dovuto compiere un crimine. Mi sembra un uomo comune, onesto".

"Non so se questo sia il movente del suo gesto" dice Jackson, "ma so che è disperatamente a corto di denaro. Tutti i suoi fondi sono impegnati nella ferrovia "Whitby e York". Però non so come avrebbe potuto procurarsi il denaro sparando a Mortimer".

Se hai riportato l'**Indizio L**, vai al **364**.

Altrimenti vai al **112**.



305

Incuriosito, metti la testa fuori dalla porta e sbirci nell'atrio. La signorina Mortimer è accanto alla porta che conduce nella galleria della biblioteca, ma non riesci a capire cosa stia facendo. Al rumore della tua porta che si apre, si allontana e scende al piano di sotto. Tu e Watson finite di vestirvi e vi accingete a scendere. Passando accanto alla porta della biblioteca, ti soffermi a dare un'occhiata, chiedendoti se la signorina Mortimer possa averla toccata.

Riporta l'**Indizio J**.

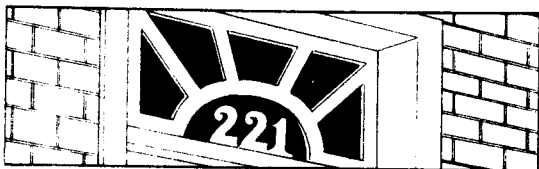
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione.

Se ottieni 2-7, vai al **467**.

Se ottieni 8-12, vai al **399**.

Osservi i bagagli e rispondi: "Devono essere vostri, signor Holmes. Riconosco i bolli doganali dei diversi paesi che avete visitato nel corso delle vostre indagini. Invece mio cugino John non ha lasciato l'Inghilterra da quando si è sposato".

"Molto bene" commenta Holmes in tono pacato. "Ora lasciate che vi spieghi perché vi ho mandato a chiamare".
Vai al 317.



"È stato uno dei domestici a rubare l'aquila" affermi. "Un interrogatorio approfondito di tutta la servitù, probabilmente, porterebbe il colpevole a dire la verità".

"No, no!" sbotta Holmes, estremamente irritato. "Non ci sono prove a suggerire che un'accusa del genere sia fondata. Uno dei domestici, figurarsi! Dovreste vergognarvi di formulare un'accusa del genere".

Vai al 540.

Oppresso dal caldo che fa in casa, e ansioso di vedere un po' di più del bel parco che circonda la dimora, esci dalla portafinestra e attraversi il cortile. Noti che Harris e la signorina Dunlop si dirigono verso il retro della casa, quindi tu vai dalla parte della facciata.

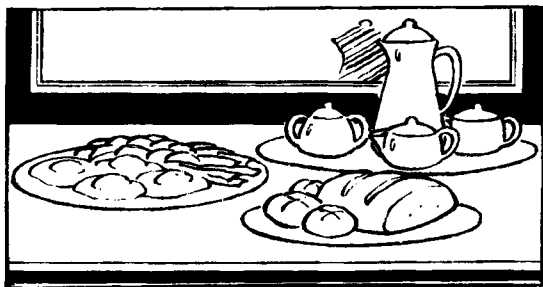
Proprio fuori dal portone incontri il Tenente Mortimer, che sembra anch'egli godersi l'aria notturna. Ti unisci a lui ed

entrambi passeggiate nel parco, chiacchierando. Cerchi di carpirgli qualche commento sui fatti del fine settimana e sul matrimonio di sua sorella.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Carisma.

Se ottieni 2-6, vai al 314.

Se ottieni 7-12, vai al 469.



309

La colazione è proprio del genere che ci si aspetta in una dimora di campagna. Vassoi colmi di pancetta, uova, salicce e aringhe affumicate occupano un buffet, affiancati da teiere e caffettiere d'argento. Cestini di pane e focaccine fresche occupano un altro tavolo. Gli ospiti parlano poco, impegnati come sono con il cibo. Alla fine, quando l'appetito comincia a saziarsi, il discorso cade sulle attività della giornata.

"Dovete unirvi a noi, signor Hurley" ti invita cordialmente la signorina Dunlop. "Oggi tutti possono partecipare, quali che siano le loro capacità. Questa mattina faremo una passeggiata nel parco e ammireremo le bellezze della dimora e dei giardini di mio zio, e nel frattempo ci impegneremo in qualche gara di abilità". Dopo una pausa, la signorina si rivolge a tutti quanti. "Nessuno oserà rifiutare,

vero?" Gli ospiti si affrettano a rassicurarla sulla loro partecipazione. I veterani, il Capitano Leaf e il Colonnello Dunlop, fanno strada una volta finita la colazione. I Dunlop ti conducono attraverso il parco, mostrandoti e descrivendoti orgogliosamente vallette deliziose e ruscelli scintillanti, finché non arrivate a un torrente dalle rive cosparse di pietre. Ti accorgi che ai rami degli alberi, sull'altra sponda, sono legate numerose padelle di formati diversi. "E ora una prova di abilità" annuncia ridendo la signorina Dunlop, facendo cenno alla compagnia di fermarsi. "Non sarà difficile" dice, indicando la riva opposta. "Ci sono molte pietre, e tutto ciò che si deve fare è colpire le padelle. Iniziamo dalla più grande: ognuno dovrà lanciare tre sassi. Chi fallisce tutti e tre i colpi viene eliminato. Poi passeremo a una padella più piccola e così via, finché non rimarrà uno solo di noi". Il Capitano Leaf si china prontamente e scaglia un sasso rotondo fra i cespugli, molto a destra del bersaglio. Gli altri lo imitano, mentre tu aspetti il tuo turno.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Abilità.

Se ottieni 2-6, vai al **377**.

Se ottieni 7-11, vai al **280**.

Se ottieni 12, vai al **342**.

310

Sicuro di avere l'attenzione di tutti, Holmes apre con gesto teatrale la porta del montavivande in biblioteca.

"Non può essere lì!" protesta il Colonnello. "Non funziona!" Holmes tira le corde, che però non si muovono. Le osserva più da vicino, poi srotola un filo metallico che le trattiene insieme. Dopo di ciò le corde funzionano perfettamente, e con uno stridio compare il ripiano del montavivande. Sopra c'è la magnifica aquila d'oro!

Vai al **589**.

311

"Non l'ho visto fare nulla di sospetto" ammetti, "ma nutro qualche dubbio su di lui. Ho tentato di scoprire come si guadagna da vivere, ma mi sembra piuttosto evasivo sull'argomento. Da ciò che dice non sono certo che i suoi redditi provengano da attività oneste. Tuttavia spero anch'io che sia innocente; la signorina Dunlop sarebbe davvero addolorata di scoprire che quel tizio è un furfante".
Vai al **193**.

312

Pensi a due maniere per montare un sistema d'allarme in biblioteca. Prima di tutto potresti attaccare all'aquila un filo, collegato con un campanello nella tua stanza, in modo da sapere se qualcuno tocca il prezioso volatile. Oppure potresti mettere alcuni oggetti pesanti sul bordo della mensola, in modo che chiunque tenti di toccare l'aquila li faccia cadere.

Se utilizzi lo stratagemma del filo e del campanello, vai al **391**.

Se opti per la trappola rumorosa, vai al **101**.

Se decidi di non predisporre alcuna trappola, vai al **405**.

313

L'inseguimento di Grayson si è trasformato in una vera e propria sfida, e cominci a correre per il bosco nella speranza di intercettarlo.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Abilità.

Se ottieni 2-9, vai al **379**.

Se ottieni 10-12, vai al **445**.

314

Mortimer sembra ansioso di tenere sotto controllo il fluire della conversazione, e parla dei piaceri di un fine settimana in campagna come questo. "È un'ottima combinazione,

signore" dice, "il lusso di una bella casa unito a varie prove di forza e di abilità. Sarete sorpreso al vedere come passeranno in fretta le giornate".

Vai al 210.

315

Continui a parlare con Jackson e Grayson, e dopo aver accennato al duello Grayson volge lo sguardo all'aquila.

"Avete mai visto una cosa simile?" ti chiede.

"Oh, no" rispondi. "Che magnifica opera d'arte. È un peccato che se ne stia chiusa per la maggior parte del tempo".

"È una precauzione necessaria" dice Grayson. "A parte il valore dell'aquila come gioiello e opera d'arte, l'oro e le gemme di cui è fatta valgono da soli più di diecimila sterline. Io stesso ho aiutato il colonnello nelle pratiche per l'assicurazione".

Riporta la **Deduzione 4**.

Vai al 128.

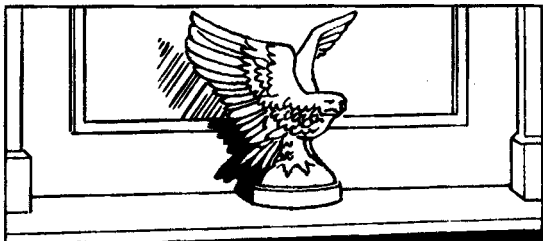
316

La curiosità ha la meglio sulle tue esitazioni. Togli il filo metallico dalle corde, poi riabbassi il montavivande; e quando compare il ripiano, sopra c'è un nobile passeggero: hai trovato l'aquila d'oro!

Il Colonnello ti dà una pacca sulla schiena e, gongolando quasi di gioia, ti aiuta a prendere l'aquila e a portarla nel suo studio. "Ottimo lavoro, amico mio, ottimo lavoro!" strilla il Colonnello, sbuffando mentre sorregge la magnifica insegna. "Come avete fatto a scoprire un nascondiglio tanto improbabile?" ti chiede, chiaramente colpito dalla tua intuizione. "Sarete sempre un eroe in questa casa, ve lo prometto!"

Quando arrivate nello studio, il Colonnello chiude l'aquila nella grande cassaforte. Riprendi fiato, contento di aver

recuperato il tesoro rubato; tuttavia non sei ancora riuscito a identificare il ladro. "Devo continuare la mia indagine" dici al grato ospite, che annuisce.
Riporta la **Decisione 21**.
Vai al **224**.



317

"Mi è stato chiesto di investigare su alcuni recenti furti di gioielli nel Devon e in Cornovaglia" spiega Holmes. "Contemporaneamente, però, un altro signore ha richiesto la mia assistenza per proteggere un grande tesoro; e poiché io sono impegnato altrove, dovrete andarci voi al mio posto. Per fortuna è stato invitato anche Watson, quindi potrete viaggiare assieme a lui senza dar luogo a commenti. Watson sarà felice della vostra compagnia, poiché la sua brava moglie è in visita ad un'amica malata nel Sussex".

"Che cosa dovrò fare?" chiedi. "Ci sono motivi per sospettare un altro furto?"

"Esito a fare dichiarazioni, senza ulteriori prove" risponde Holmes, alzando un lungo dito mentre si ferma ad ascoltare. "È arrivata una carrozza a noleggio, qui fuori; dev'essere il Colonnello Dunlop".

Poco dopo la signora Hudson accompagna il Colonnello nella stanza di Holmes, e il robusto gentiluomo di mezza

età si siede subito su una comoda sedia, con un bicchierino di brandy in mano.

"È questo il sostituto che avete trovato?" chiede il massiccio ufficiale, facendo un cenno nella tua direzione. "Mi sembra piuttosto giovane".

"Quindi dovrebbe trarre in inganno qualsiasi ladro potenziale" risponde Holmes, "sempre che sia disposto ad accettare il lavoro. Forse dovrete essere tanto gentile da spiegare le vostre esigenze al giovane signor Hurley".

Il Colonnello aggrotta le sopracciglia. "Sono un militare in pensione" inizia, "e ora vivo alle Torri dell'Aquila, nei dintorni di Gunston, nello Yorkshire. Fra le unità che ho avuto l'onore di comandare c'era l'Artiglieria Leggera dello Yorkshire, un'unità di riserva con una storia gloriosa che risale ai tempi di Wellington. Ogni anno, d'estate, invito gli uomini legati a quell'unità a visitare la mia casa, per mantenerne vivi la tradizione e il ricordo fino al giorno in cui quell'unità potrà essere ricostituita. In quel breve periodo viene esposto nella mia biblioteca il più grande trofeo dell'Artiglieria Leggera dello Yorkshire".

"Quale trofeo?" chiedi, prendendo qualche appunto.

Il Colonnello respira a fondo, forse annoiato. "Un'aquila d'oro tempestata di gemme, alta circa trenta centimetri, di valore inestimabile! Per le loro azioni coraggiose nella battaglia di Vittoria, quando aiutarono il battaglione delle Highlands a conquistare un'Aquila Francese, Wellington permise all'Artiglieria Leggera dello Yorkshire di aggiungere un'aquila alle sue onorificenze. Gli ufficiali ordinarono che venisse fatta con l'oro e i gioielli sottratti alle truppe francesi".

"Perché ne temete il furto?" gli chiedi. "Avete invitato ospiti sospetti alla riunione?"

"Non posso esserne sicuro" risponde, cercando faticosamente la risposta giusta, "ma questi ultimi avvenimenti devono far esitare chiunque. Oltre ai problemi che si

pongono di solito a una persona responsabile di un tesoro tanto prezioso, c'è il fatto che il fidanzato di mia nipote, Harris, sarà uno degli ospiti per questo fine settimana".

"Non vi fidate di lui?" chiedi.

"Non è che non mi fidi di lui" insiste il Colonnello, a disagio. "Tuttavia recentemente è stato ospite in altre due case in cui si sono verificati dei furti; e poi, benché mi sembri piuttosto agiato, non riesco a capire come si guadagni da vivere. Ci sono un altro paio di persone che non conosco bene. Avevo già invitato il dottor Watson, che ho conosciuto in Afghanistan, quindi voi non susciterete commenti indesiderati come ospite supplementare. E devo ammettere" conclude il Colonnello, "che mi sentirei molto più tranquillo se ci fosse sul posto qualcuno a sorvegliare attivamente l'aquila. Il signor Holmes mi ha consigliato voi, poiché non può venire personalmente. Vi pagherò bene".

"Accetto l'invito" rispondi immediatamente. "Quando dovremo venire?"

"La riunione inizia domani, mercoledì" risponde il Colonnello. "Prendete il treno del mattino dalla stazione di King's Cross e cambiate a South Riding, dove prenderete la linea locale per Gunston. Dovreste arrivare a metà pomeriggio. Ora devo correre a prendere il treno" aggiunge il Colonnello, alzandosi mentre vuota il bicchiere di brandy. "Ci vediamo alle Torri dell'Aquila, domani pomeriggio". Fa un cenno di saluto a Holmes e Watson e si allontana.

Dopo che il Colonnello è uscito, Watson chiede a Holmes: "Pensate che i suoi timori siano fondati? Ci ha presentato una tesi interessante a sostegno dei suoi sospetti sul futuro genero".

Holmes sorride, forse divertito dalla frase contorta di tuo cugino. "Penso che voi e vostro cugino trascorrerete un fine settimana molto piacevole a spese del Colonnello"

dice, "ma posso sbagliarmi. Ho una lista completa degli ospiti, e nessuno mi sembra un possibile ladro di gioielli. Tuttavia la gita non vi farà male. Se finirò presto le mie indagini, verrò anch'io a Gunston. Nel municipio ci sono documenti che dovrei esaminare per preparare la mia monografia sugli antichi documenti inglesi. Buona caccia!" Con un solo gesto fluido, Holmes raccoglie le valigie e scende le scale di corsa. Con un fischio chiama una carrozza e lo senti dire al cocchiere di portarlo a Paddington.

"Verrò a prenderti a casa tua domani mattina" ti dice il dottor Watson, mentre ti prepari a uscire. Apre l'orario ferroviario generale per rinfrescarsi la memoria. "Il nostro treno parte alle sette e mezzo, quindi preparati per tempo". Tornato a casa, fai le valigie e tenti di andare a dormire presto, ma sei troppo eccitato per riposare. La tua mente brulica di scene truculente! Il giorno successivo il cielo è nuvoloso, ma sei pronto e in attesa quando arriva Watson su una carrozza a quattro ruote. Nessuno dei due parla del caso finché non vi siete sistemati nel vostro scompartimento sul treno, mezz'ora dopo.

"Questo fine settimana mi piacerà" esclama Watson, guardando l'andirivieni di numerosi sconosciuti senza nome nella stazione, "anche se non avremo avventure. Holmes invece detesterebbe una cosa del genere, se non avesse un'indagine fra le mani. È londinese fino al midollo e non ama nessun altro posto al mondo".

"Holmes ti ha detto qualcosa sugli altri furti di gioielli?" chiedi a Watson, mentre il treno parte con un sobbalzo e lascia la stazione. "Quale tipo di furto ci potrebbero chiedere di prevenire?"

"Oh, conosci Holmes" risponde Watson in tono ambiguo, "non vuole mai dire niente finché non ha esaminato la scena del delitto. Ma ho dato un'occhiata agli articoli dei giornali e ai rapporti della polizia che gli hanno inviato. I

quotidiani di Bristol e Falmouth riportavano notizie molto più dettagliate di quelli londinesi. Vuoi che ti riassuma i miei appunti?"

"Sì, dimmi che cos'hai saputo" rispondi, apprestandoti ad ascoltare mentre la periferia di Londra scorre accanto al finestrino.

Con aria soddisfatta, Watson si toglie di tasca un fascio di carte. "Il primo furto è stato compiuto nella dimora di Lord Dodge, a circa dieci miglia da Plymouth. Al momento del furto la casa era piena di ospiti, e naturalmente era presente la servitù. Una notte, dopo che tutti erano andati a letto, si è sentito gridare "Al fuoco!" e tutti hanno abbandonato la casa. Poi il maggiordomo ha scoperto che qualcuno aveva dato fuoco a un mucchio di paglia bagnata nell'atrio, sul retro, producendo un bel po' di fumo ma pochi danni. Il mattino dopo una delle signore ha scoperto che la sua collana di perle e diamanti - del valore di diecimila sterline - era sparita".

"Probabilmente qualcuno ha dato fuoco alla paglia per fare fumo e poi ha approfittato della confusione per rubare la collana, di cui doveva conoscere l'esistenza" mormori. "E l'altro furto?"

"Ha avuto luogo alla Tristram House, vicino a Tintagil, in Cornovaglia" risponde Watson. "Anche qui c'era una gran confusione, per la presenza di dodici ospiti. Una sera hanno giocato a carte fino a tardi, e partecipavano tutti. Quando si sono ritirati nelle loro stanze, una delle signore ha gridato di paura. Gli altri sono corsi nella sua stanza e hanno scoperto una scala appoggiata a una finestra aperta. Il portagioie della signora era stato forzato ed erano spariti anelli e braccialetti per un valore di circa cinquemila sterline. Poiché il secondo furto aveva seguito il primo di una sola settimana, lo scandalo suscitato è stato enorme". "Sembra che il furfante stia andando verso ovest" commenti, ripercorrendo i fatti descritti da tuo cugino.

"Se il ladro si dirige a ovest della Cornovaglia, sarà costretto a commettere il prossimo furto in alto mare" ride Watson. "Ma Holmes si occuperà di lui, anche se hanno aspettato troppo a chiedergli di indagare sul caso". Watson continua a parlare, ma tu ti soffermi a riflettere sui fatti di cui sei venuto a conoscenza.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Intuizione.

Se ottieni 2-7, vai al 538.

Se ottieni 8-12, vai al 429.

318

"Non sono sicuro di sapere perché Grayson gli abbia sparato" ammetti. "So che aveva bisogno di denaro, ma non capisco a che cosa poteva servirgli sparare a Mortimer."

"Ma io sì" ribatte Holmes, pulendo con cura la pipa. Tu e Watson lo guardate, in attesa di una spiegazione. Dopo una pausa, il grande investigatore riprende a parlare; sei colpito dal suo tono professorale. "Questo pomeriggio ho letto un vecchio testamento molto bizzarro, qui nel palazzo di giustizia di Gunston. Tra le clausole era specificato che il signor Snead e la signorina Mortimer avrebbero ricevuto una grossa somma di denaro, una volta sposati. Grayson è l'amministratore fiduciario dell'eredità, e io so qualcosa dei suoi affari. Sicuramente ha investito quel denaro nelle sue dubbie imprese, e così, se fosse costretto a darlo ai legittimi proprietari, per lui sarebbe la rovina finanziaria. Tutti questi testamenti non mi piacciono" aggiunge Holmes, aggrottando le sopracciglia. "Sono un invito alla disonestà". Poi si accinge a rispondere alla richiesta di Watson, spiegando come ha fatto a risolvere rapidamente il caso dei furti di gioielli.

Cerchi di ascoltare, ma i tuoi pensieri vagano altrove, mentre ti chiedi quali sfide e quali pericoli ti porterà la prossima indagine.

FINE



319

Chiunque si nasconda in un angolo non deve avere buone intenzioni. Se ti avvicinassi a lui potrebbe assalirti, quindi non è saggio né necessario correre un simile rischio, almeno per adesso. Vai al 393.

320

Nell'intervallo che precede il duello, Leaf viene a parlare con te. "Dubito che qualcuno vi abbia detto l'ordine esatto degli avvenimenti" ti dice, "e penso che vi godrete di più le varie iniziative sapendo che cosa avverrà di preciso e quando". Annuisci in segno di ringraziamento. "I duellanti si metteranno a dieci passi di distanza" continua il Capitano, socchiudendo gli occhi al sole. "Io dirò loro la parola 'Pronti', e poi conterò fino a cinque. Nel duello originale nessuno poteva sparare prima del primo numero del conteggio o dopo l'ultimo. In effetti Mortimer sparò quando

il secondo gridò 'Uno!', mentre Snead sparò il suo colpo al 'Tre!'. Oggi entrambi i duellanti devono sparare nel momento preciso scelto dai loro bisnonni. Potrà essere divertente vedere come si avvicineranno al secondo esatto".

La campana di un campanile lontano batte le ore: le dodici! Il Capitano Leaf consulta l'orologio, chiede il silenzio con un cenno e si rivolge ai duellanti. "Signori, siete sicuri che solo lo spargimento di sangue porrà fine alla vostra disputa?" chiede.

Entrambi annuiscono e borbottano qualcosa che non riesci a sentire. Poi Leaf fa volare una moneta in aria, Snead dice "Testa" e Leaf annuncia che ha vinto. Il Capitano prende le pistole, le fa passare rapidamente da una mano all'altra e le offre a Snead. Il canadese ne prende una, Mortimer accetta l'altra, e Dunlop e Jackson portano i combattenti ai loro posti. Guardi l'orologio: mezzogiorno e quattro minuti. È quasi ora!

Leaf fornisce le spiegazioni che ti ha dato poco fa: "Dirò 'Pronti!' e poi conterò fino a cinque. Dovrete sparare fra l'uno e il tre".

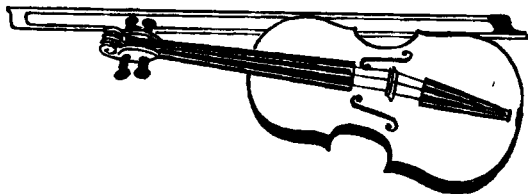
Se hai riportato l'**Indizio S**, vai al **484**.

Altrimenti vai al **416**.

321

Trovi piacevole predisporre i bersagli, quasi quanto cercare di colpirli (e mancarli!). Parecchi partecipanti continuano la gara, molto combattuta anche se amichevole, ma finalmente escogiti il modo di trovare il vincitore. Tu e Redruth legate alcune mele con delle cordicelle, le appendete al ramo di un albero e poi dite agli ultimi tre rimasti in gara che devono troncare la cordicella. Quando Grayson fa cadere la sua mela al primo colpo, Watson e Snead si guardano impotenti, poi ridono e fanno i loro vani tentati-

vi. Tutti si congratulano con il vincitore assoluto, Grayson, per la sua fortuna e per la sua abilità.
Vai al 345.



322

"John" dici a Watson, tutto eccitato, "come è possibile che il colpo di Snead abbia raggiunto Mortimer alla nuca? Mortimer era voltato di fianco verso Snead, ma teneva la testa girata verso di lui per prendere la mira; perciò, il colpo dell'avversario poteva raggiungerlo a lato del collo, ma non alla nuca".

"Perbacco!" borbotta Watson, "hai ragione. Perché non ci ho pensato? Silenzio, tutti quanti" grida, rivolgendosi al resto del gruppo. "Mio cugino è giunto a una conclusione stupefacente. Il signor Snead non avrebbe potuto colpire il Tenente Mortimer alla nuca, dal punto in cui si trovava. Qualcun altro deve aver sparato nello stesso momento, da un altro punto". Watson indica il bosco, a una cinquantina di metri di distanza, dove si era alzato lo sbuffo di fumo. Riporta l'Indizio V.
Vai al 456.

323

I lucchetti non sono stati spezzati, ma aperti con una chiave o con un grimaldello.
Vai al 177.

324

Consapevole dell'ira del Colonnello, respiri profondamente prima di esporre le prove. Se ti sbagli, ti troverai in un mare di guai.

Se hai riportato l'**Indizio Z** e l'**Indizio FF**, vai al **541**.

Altrimenti vai al **236**.

325

"C'è un altro particolare che indica la signorina Dunlop come colpevole" continui, prendendo coraggio. "Il ladro ha lasciato cadere l'aquila su una sedia, invece di portarla giù per la scaletta. Ciò indica che non era molto forte, e questa debolezza rivelatrice fa pensare subito a vostra nipote, Colonnello".

Vai al **505**.

326

Per un momento ti chiedi perché il ladro abbia lasciato cadere l'aquila sulla sedia. Ti sembra che abbia corso un rischio inutile: poteva danneggiarla, oppure vederla cadere a terra con un tonfo. Poi trovi la risposta: probabilmente era troppo pesante perché il ladro potesse portarla giù per la scaletta. Pertanto non doveva trattarsi di una persona eccezionalmente forte.

Riporta la **Deduzione 19**.

Vai al **106**.

327

Imiti Watson vestendoti con la massima cura, e spera di apparire distinto come il buon dottore. Scendete insieme al pianterreno, unendovi agli altri ospiti nel soggiorno per un aperitivo. Vai al **277**.

Cominci a cercare il modo per avvicinarti all'aquila. È difficile vederla alla luce della candela, ma alla fine concludi che c'è solo un metodo da adottare. Devi salire nella galleria, scavalcare la ringhiera, e poi procedere lungo la cornice decorativa che corre lungo la parete finché non raggiungi la mensola sulla quale è appoggiato l'uccello. Sembra un piano molto difficile da attuare.

Se decidi di andartene, vai al 595.

Se ti avvicini all'aquila, vai al 197.

329

"Stiamo arrivando a South Riding" spiega Watson, riponendo i suoi libri. "Qui prenderemo la diramazione per Gunston, no?"

Annuisci e segui Watson, uscendo dallo scompartimento e scendendo dalla piattaforma nell'aria estiva limpida e calda. A una parola di tuo cugino, il facchino indica il treno locale che sta caricando passeggeri e merci; avete giusto il tempo di salire a bordo.

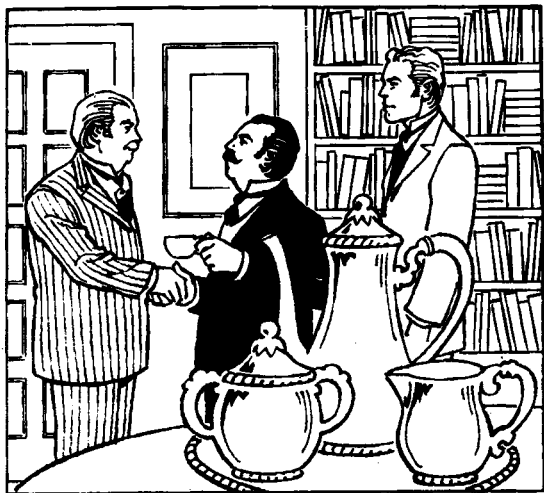
"Non c'è una nuvola in cielo" commenta Watson, pensoso, ma tu, con l'animo dell'investigatore, ne individui subito una all'orizzonte, a ovest. I sedili del treno locale sono scomodi, e sembrano essere stati appositamente disegnati con un'angolazione tale da trasmettere i sobbalzi direttamente nel fondo schiena del malcapitato passeggero. In breve capisci che la massicciata avrebbe bisogno di un po' di manutenzione e cominci a contare i minuti che ti separano dalla meta. La conversazione è resa impossibile dal frastuono della locomotiva, e le fermate intermedie servono soltanto a peggiorare le cose. Alla fine raggiungete Gunston. Sospirando di sollievo Watson scende dal vago-ne, con te dietro. Fuori dalla stazione - un bell'edificio di mattoni a un piano - un servitore in livrea vi attende con un brum lucidato a specchio; dopo aver scambiato qualche

parola con Watson, vi aiuta a salire. I soffici cuscini sono una delizia dopo il viaggio in treno, e la carrozza sobbalza talmente poco che quasi non sembra che si muova.

L'aria fresca e il sole ti riscaldano e ti confortano, e dopo una ventina di minuti la carrozza entra nel vasto parco delle Torri dell'Aquila, una bella costruzione di mattoni che sorge in cima a una collinetta. La circondano macchie di alberi e rigogliosi frutteti. Quando smontate dal brum, il Colonnello esce a salutarvi cordialmente e vi conduce nella vostra stanza. "Sono felice di vedervi" dice con calore al dottor Watson, dedicandoti soltanto un cenno. "Rinfrescatevi e cambiatevi il più presto possibile, signori; poi unitevi a noi per il tè in biblioteca, se lo desiderate. Gli altri ospiti sono arrivati". Un quarto d'ora dopo scendi lo scalone al fianco di tuo cugino. La biblioteca si trova proprio alla tua sinistra, e noti che prima faceva parte di un enorme ingresso. La si raggiunge dall'atrio attraverso una porta ad arco, e quando fai per entrare il Colonnello ti afferra per la mano e ti guida all'interno.

La biblioteca è una stanza elegante, rivestita di pannelli di legno. Gli scaffali, che ricoprono tre lati, arrivano al soffitto. Un soppalco gira intorno alla stanza a livello del soffitto dell'atrio, e lo si raggiunge da una scala a chiocciola posta all'interno della stanza. La quarta parete, di fronte all'entrata, ospita un gigantesco caminetto di pietra, con comodi divani e sedie da entrambi i lati. Sulla mensola sopra il caminetto è sistemata l'aquila d'oro, come un dono degli dei. Per un attimo il tuo sguardo resta inchiodato sul tesoro: oro lucente finemente lavorato e illuminato da numerose gemme.

Poi il Colonnello propone di presentarti agli altri ospiti. Il primo con cui fai conoscenza, il Capitano Leaf, è un vecchio ufficiale robusto, dal volto rubizzo, che si lancia immediatamente in un racconto delle sue avventure in Afghanistan. Per un attimo temi che non avrai l'opportu-



nità di conoscere gli altri ospiti, per oggi, ma per fortuna viene a salvarti una giovane donna bionda, davvero graziosa.

"Oh, zio Alex!" esclama, in tono di bonario rimprovero, rivolta al tuo ospite, "come hai potuto presentare subito quelle povere anime al Capitano? Potrebbero non avere più modo di conoscere gli altri invitati!" Con tua sorpresa, Leaf ride alla battuta e si allontana per intrappolare qualcun altro con le sue storie.

"Mia nipote Ellen" dice brevemente il Colonnello, che chiaramente adora la fanciulla, mentre questa ti trascina via.

"E questo è il mio fidanzato, Robert Harris" ti dice, presentandoti un giovane magro, abbronzato e ben vestito. "Robert, questi sono gli ospiti più recenti di mio zio, il

dottor John Watson di Londra e suo cugino, il signor Hurley". Stringi la mano a Harris; la sua stretta è forte e salda, e sembra accordarsi con il suo volto onesto. Se parli con Harris, vai al **154**. Altrimenti vai al **590**.



330

Rimasti soli nella vostra stanza, tu e Watson parlate di ciò che siete venuti a sapere. "La biblioteca è certamente ben protetta" commenta Watson. "Tutte le porte sembrano ermeticamente chiuse, e anche se un ladro riuscisse a entrare in biblioteca durante la notte, sarebbe costretto a salire su quella mensola e a forzare i lucchetti. Penso che nessuno di quei signori sia all'altezza di un compito del genere".

"Forse" rispondi pensoso, "ma quanti degli uomini arrestati dal signor Holmes ti sono sembrati dei criminali quando li hai visti per la prima volta? Il signor Holmes dice sempre che i criminali più abili spesso sono persone comuni, dall'aria banale. Quei lucchetti fermerebbero uno scassinatore deciso?"

"Beh, dubito che tu abbia la possibilità di metterli alla prova" risponde Watson.

Un gong suona per annunciare la cena, e tornate al piano di sotto. Beach sovrintende alla presentazione di una cena a più portate, con cibi e vini ottimi. Alla fine le dame si ritirano, e lasciano te e gli altri uomini ai sigari, al porto e al brandy. Mentre gli altri chiacchierano, ti si presentano varie possibilità.

Se parli con il Capitano Leaf, vai al **127**.

Se parli con Robert Harris, vai al **432**.

Se esci per dare un'occhiata in giro, vai al **308**.

331

Apri la porta del montavivande, ma non vedi altro che corde e il vano vuoto. Ansioso di aiutarti, Watson tira le corde che però non si muovono. Frustrato, le osservi.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione.

Se ottieni 2-8, vai al **289**.

Se ottieni 9-12, vai al **257**.

332

Riflettendoci, capisci perché i partecipanti al duello sembrano a disagio; non è piacevole vedersi puntare addosso una pistola, anche se caricata a salve. La signorina Mortimer è ovviamente preoccupata perché sono coinvolti suo fratello e il suo fidanzato. Ma perché l'avvocato Grayson è tanto nervoso? Lui non deve prendere parte al duello; forse ha altri problemi, di affari o personali, di cui nessuno è al corrente.

Riporta la **Deduzione 12**.

Vai al **447**.

333

Guardi fuori da una finestra e vedi che tra un po' pioverà. Ricordi il fango trovato sulla scala e decidi che è il mo-

mento di esaminare la pozzanghera, prima che la pioggia lavi via eventuali tracce.

Se vai a esaminare la pozzanghera, vai al **158**.

Altrimenti vai al **196**.

334

"Dove conduce quella porta, Colonnello?" chiedi, indicandola. "Non l'avevo notata prima".

"Ah, quella" risponde il Colonnello. "Siete un buon osservatore. Conduce all'armeria, ma come vedete nessuno potrebbe aprirla dall'altro lato. In ogni caso è seminasco-
sta dai trofei". Continui a perlustrare la biblioteca, chiedendoti se esistano altre vie dalle quali un ladro potrebbe entrare o uscire.

Riporta l'**Indizio B**.

Vai al **164**.



335

"Santo cielo, Holmes!" grida il dottor Watson, prendendo il bastone e la bombetta. "Dobbiamo affrettarci!"

Vai al **350**.

336

"Suvvia, signore, non c'è bisogno di quello" dice Phillips mentre gli agiti in faccia il bastone. "Vi dirò ciò che volete". Vai al **195**.

337

"È più di una coincidenza" ipotizza Holmes, prendendo la pipa. Vai al **348**.

"Bene, hai già identificato qualche ladro potenziale?" ti chiede Watson. È chiaro che ha trascorso una serata molto piacevole.

"Non è questione di identificare tutti i possibili ladri" rispondi, "ma piuttosto di impedire che qualcuno prenda l'aquila".

"Non vuoi mica fare altro per questa sera, vero?" ti chiede Watson. "È tardi, cugino. O hai in mente di aspettare finché tutti non saranno andati a letto, per poi controllare la sicurezza della biblioteca?" Sorride all'idea, si vede che voleva fare una battuta.

Ma tu ti soffermi a riflettere sull'argomento. Le difese della biblioteca sono sicure come crede il Colonnello?

Se vai a letto, vai al 187.

Se ispezioni la biblioteca, vai al 169.

Ti stiracchi un po', poi riprendi il tuo libro; ma prima che ti rimetti a leggere entra Beach con un pranzetto leggero. Lo ringrazi e gusti un sandwich al cetriolo. Rimpiangi quasi di non essere andato al duello; sarebbe stato uno spettacolo al quale valeva la pena di assistere, e in fondo nessuno ha minacciato l'aquila. All'improvviso senti il rumore del portone che si spalanca e la voce spezzata di Ellen Dunlop che chiama la servitù. Corri nell'atrio e trovi la donna appoggiata alla parete.

"Oh, bene, siete ancora qui" ansima. "C'è stato un terribile incidente al duello, signore. Non si sa come, ma la pistola del signor Snead era carica e John Mortimer è stato ferito al collo. Vi prego, andate sul posto con la servitù, e vedete se potete essere d'aiuto. Porteranno una branda e alcune coperte, mentre io preparerò una stanza da letto". Naturalmente non puoi rispondere negativamente a una richiesta del genere, specialmente se proviene da una giovane don-

na tanto graziosa. Lasci la casa assieme ai domestici, i quali d'altra parte non sembrano aver bisogno del tuo aiuto: appena arrivano sul luogo del duello, depongono a terra la branda accanto al ferito.

Vai al 478.

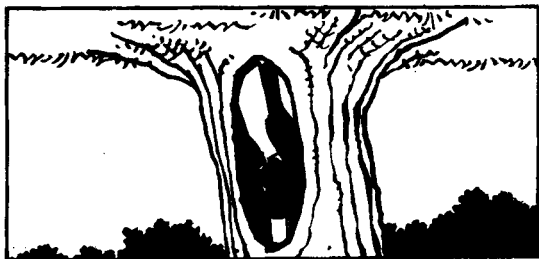
340

"Signore! Avete accusato mia nipote!" ringhia il Colonnello. "Dovete avere delle prove per un'accusa tanto assurda".

Cerchi disperatamente la spiegazione giusta.

Se hai riportato l'Indizio EE, vai al 100.

Altrimenti vai al 113.



341

È difficile scoprire delle tracce su questo terreno duro, e stai per arrenderti quando un rametto spezzato attira la tua attenzione. Ti avvicini all'albero e trovi un altro ramo rotto a qualche metro di distanza; impigliati nel ramo ci sono due o tre fili. Chiami gli altri accanto a te e segui la "traccia", basandoti su altri rami spezzati e su qualche orma parziale sul terreno. Arrivi in una radura, troppo compatta perché vi rimangano impronte delle orme, ma in un albero cavo vedi una strana sagoma: è un fucile! Lo

riconosci come appartenente al Colonnello Dunlop e un rapido esame dimostra che ha sparato di recente. Ti avvii lungo il sentiero nella speranza di scoprire un indizio che aiuti a identificare il tiratore.

Riporta l'**Indizio W**.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione.

Se ottieni 2-8, vai al **190**.

Se ottieni 9-12, vai al **253**.

342

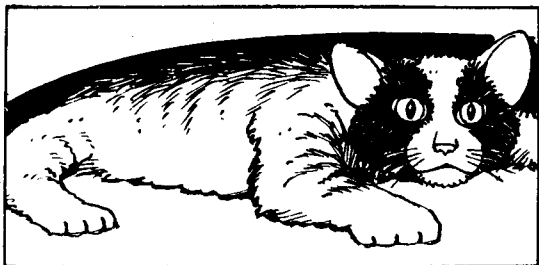
Nel lancio delle pietre dimostri un'abilità che non sapevi di avere. Nel bel mezzo di un fuoco di fila di sassi - che deve aver spaventato qualsiasi animale nel raggio di alcune miglia - colpisci la padella più grande al primo colpo e la seconda al secondo. Il dottor Cunningham è l'unico partecipante, oltre a te, a colpire la terza padella. Ora la competizione sembra farsi più seria. Tiri un profondo respiro prima di mirare alla padella più piccola, mentre la tensione cresce quando il medico colpisce il bersaglio al primo colpo. "Dovete colpire la padella al primo tentativo per restare in gara, signor Hurley" annuncia la signorina Dunlop.

Dopo un momento di silenzio teso e di concentrazione, sei felice di far risuonare la padella. Tenti il secondo lancio per primo e la padellina tintinna come una campana, ruotando su se stessa appesa alla cordicella. Il medico sembra fiducioso quando si accinge a tirare, ma, mentre sta per lanciare la pietra, la corda comincia a girare nella direzione opposta. Ovviamente il movimento lo inganna e manca il bersaglio per un pelo.

"Oh, dovete riprovare, dottore" dice la signorina Dunlop. "Non è giusto".

Prima che tu abbia il tempo di assentire il medico scuote il capo. "No, no" ride. "Ho mancato il bersaglio, non è

colpa della corda. Questo giovanotto è il vincitore". Ti stringe rapidamente la mano e la alza sopra la testa. Gli altri si congratulano con qualche pacca sulla schiena, mentre tu ringrazi il medico per la sua cortesia e per la sua sportività. Poi la signorina Dunlop conduce il gruppetto al di là del torrente, nel bosco, dove seguite un sentiero ombroso sotto gli alberi. Vai al 431.



343

Torni nella tua stanza e vai a letto, contento di aver preso ulteriori provvedimenti per proteggere l'aquila. Ma nel profondo del sonno un tonfo violento ti fa saltare in piedi prima ancora di avere gli occhi completamente aperti. "Accidenti, la trappola!" grida Watson. Insieme correte verso la biblioteca, infilandovi la vestaglia mentre scendete le scale a precipizio.

Tutti gli abitanti della casa affollano l'entrata della biblioteca nel giro di pochi istanti. Il Colonnello chiede a tutti, te escluso, di restare nell'atrio; poi apre la porta e accende una lampada. Un'esame accurato rivela che non c'è nessuno nella stanza e che tutte le porte sono chiuse; tuttavia tutti gli oggetti che hai usato per la trappola sono sparsi per terra davanti al caminetto. Spieghi tutto al colonnello infuriato; e sfortunatamente l'opinione unanime del grup-

po è che sei uno sciocco patentato. (Sottrai un punto al tuo bonus di Carisma per tutto il resto dell'avventura.)

"Ma chi ha fatto scattare la trappola?" chiede Watson, fra le esclamazioni di condanna degli altri. Improvvisamente una piccola sagoma grigia sbuca di corsa da un angolo e salta fra le braccia della signorina Dunlop.

"Bootsie" mormora questa sottovoce, accarezzando il gatto. "Allora sei tu il brutto ladro cattivo".

Sapendo che parlare adesso non ti servirebbe assolutamente a nulla, te ne torni quatto quatto a letto senza una parola di spiegazione.

Per fortuna, quando il mattino seguente scendi a fare colazione, gli ospiti sembrano accoglierti con la solita cortesia. Ti chiedi se ti avrebbero rivolto ancora la parola. Vai al **599**.

344

Il Colonnello ti riporta al piano di sopra, nella tua stanza, indicandoti chi è ospitato nelle altre man mano che vi passate accanto. Poi ti mostra una porta che deve condurre alla galleria della biblioteca. "C'è anche questo modo per entrare in biblioteca" spiega, "ma ho chiuso a chiave la porta dall'altra parte, oltre ai due chiavistelli, uno sopra e uno sotto. Solo un ladro professionista potrebbe scassinarla".

Riporta l'**Indizio E**.

Vai al **330**.

345

Insieme agli altri ospiti tornate a casa nel tardo pomeriggio. Prendete una tazza di tè per ristorarvi e salite tutti in camera per rinfrescarvi e cambiarvi per cena. Il Colonnello vi ha avvertito che il pasto sarà servito con un po' di anticipo.

Tu e Watson trovate tutto pronto nella vostra stanza. Mentre vi preparate per cena, chiacchierate un po' sulle gare della giornata.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione.

Se ottieni 2-6, vai al **327**.

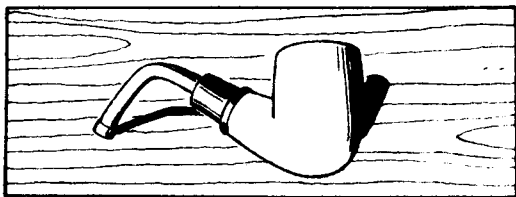
Se ottieni 7-12, vai al **535**.

346

"Ho prove concrete della sua colpevolezza" dici in tono tranquillo. "C'era del fango sulla scala a pioli della biblioteca, proveniente dalla pozzanghera sul sentiero accanto alla scena del duello. Una sola persona è finita in quella pozzanghera: la signorina Ellen Dunlop".

Se hai riportato l'**Indizio FF**, vai al **570**.

Altrimenti vai al **201**.



347

Chiedendoti se ti servirà a qualcosa, cominci a leggere la storia dell'Artiglieria Leggera dello Yorkshire. In breve capisci che non si tratta di un'unità in servizio permanente, ma di un'unità di riserva attivata quando si rende necessario un ampliamento dell'esercito. Nonostante questa caratteristica, tuttavia, ha avuto una storia lunga e gloriosa, avendo prestato servizio con Wellington sul continente e a Waterloo; l'Artiglieria Leggera dello Yorkshire fu riattivata durante la Guerra di Crimea e successivamente in

Africa negli anni '70 dell'Ottocento. Il vostro ospite, il Colonnello Dunlop, ne è stato l'ultimo comandante. Ebbe un tale successo che fu promosso e gli fu affidato il comando di numerose batterie in Afghanistan.

L'Aquila, chiamata "Onore dell'Artiglieria Leggera dello Yorkshire" nell'opuscolo, era stata fatta con l'oro e con le gemme sottratti ai Francesi durante la battaglia di Vittoria nel 1813. Secondo il racconto, l'"Onore" era stato intagliato nel legno di quercia, rivestito d'oro e infine decorato con diamanti, rubini e perle. È custodito nel *caveau* di una banca a York, tranne che per la settimana della riunione annuale. Sembra che nel 1815, solo alcuni giorni prima della Battaglia di Waterloo, due ufficiali subalterni di nome Snead e Mortimer si fossero scambiati alcuni colpi in un duello. Snead, vedovo, progettava di sposare la sorella di Mortimer e rimase offeso quando Mortimer impedì le nozze. Nel duello Mortimer sparò in fretta e mancò il bersaglio; Snead, notoriamente un tiratore formidabile, sparò deliberatamente sopra la testa di Mortimer. Sebbene le cortesie di rito dopo il duello rivelassero la persistenza di un'antipatia reciproca, la Battaglia di Waterloo dimostrò la vera tempra dei due uomini.

Fra gli orrori di quel giorno, ognuno di loro salvò più di una volta la vita dell'altro, anche se entrambi alla fine subirono delle ferite mortali prima che il sole tramontasse sulla vittoria di Wellington. Il loro eroismo nella storia del reggimento assunse una dignità pari a quella della conquista dell'aquila; e il duello viene "ricombattuto" ogni anno durante la riunione del Colonnello Dunlop. Immerso nel racconto dell'Assedio di Sebastopoli del 1856, senti che il treno comincia a rallentare. Alzi gli occhi e vedi che Watson si infila il libro nella tasca del cappotto e controlla il resto del bagaglio.

Riporta l'**Indizio A**.

Vai al **329**.

348

"Se è innocente, allora chi è il colpevole?" chiede il dottor Watson, perplesso.
Vai al 335.

349

Trovi il Colonnello Dunlop seduto in biblioteca, e gli spieghi che non sei riuscito a trovare altre prove riguardo allo sparo.

Se hai riportato l'**Indizio X**, vai al 451.

Altrimenti vai al 124.



350

"Starei più attento con quel furfante" consiglia Holmes, dando una boccata alla pipa.

Vai al 337.

351

Esamini i lucchetti e rifletti su ciò che hai visto, ricordando tutto ciò che hai imparato sugli scassinatori. Dopo un minuto o due di accurate riflessioni, sei sicuro della tua interpretazione: hanno usato la chiave per aprire i lucchetti! Non ci sono segni né graffi, di quelli che lascerebbe anche il miglior grimaldello.

Riporta l'**Indizio GG**.

Vai al 177.

352

Sebbene il cassetto e l'armadio non contengano nulla di interessante, sei più fortunato quando esami la scrivania. Nel primo cassetto trovi un grosso mazzo di chiavi; ma sembra che siano state riposte, non nascoste, nella scrivania. Le guardi per un attimo, poi capisci. La signorina Dunlop aiuta lo zio a badare alla casa, e ovviamente ha bisogno delle chiavi di tutte le porte. Esami le chiavi, e noti una che sembra andare bene per il lucchetto. La provi e vedi che effettivamente apre il lucchetto.

Riporta l'**Indizio EE**.

Vai al **153**.

353

Pur essendo preoccupato perché il Colonnello è irritato con te, sei contento che ordini a Grayson di andarsene. Almeno il criminale non sarà in grado di ripetere il tentativo.

È più difficile affrontare Holmes la mattina dopo, e ammettere di aver fallito per mancanza di discrezione. Torni a Londra, in Baker Street, con Watson e Holmes, e passano parecchie settimane prima che tu scopra il movente dello sparo. Vai al **462**.

354

"Non ho idea del motivo per cui Grayson abbia sparato a Mortimer" ammetti in tono amaro, alzando le spalle. "Immagino che lo sapremo se sarà sottoposto a un processo". "Dubito che le accuse verranno rese note" commenta Holmes, interrompendoti bruscamente. "Lo scandalo sarebbe controproducente. Tuttavia so perché Grayson ha sparato".

Ti chini per sentire meglio e Watson ti guarda come per dire: "Ma come fa?"

"Ho letto un vecchio testamento molto strano questo pomeriggio, qui nel tribunale di Gunston" continua Holmes. "Secondo una clausola, verrà versata una grossa somma di denaro al signor Snead e alla signorina Mortimer, una volta che saranno sposati. Bene, Grayson è l'unico amministratore fiduciario dell'eredità; e io so qualcosa dei suoi affari. Sicuramente ha investito quel denaro nelle sue imprese commerciali, per cui se adesso dovesse consegnarlo alla coppia felice - come sarebbe suo dovere fare - per lui sarebbe la rovina. Testamenti del genere non mi piacciono per principio" aggiunge Holmes. "Sono un invito alla disonestà". Poi comincia a rispondere alle domande di Watson sulla rapida risoluzione dei furti di gioielli. Tenti di ascoltare, ma i tuoi pensieri vagano, mentre ti chiedi quali sfide e quali pericoli ti porterà la prossima indagine.

FINE

355

Dopo aver completato l'esame dell'aquila, cerchi il modo di scendere. Vedi che c'è una poltroncina abbastanza morbida su un lato del caminetto: riesci a lasciarti cadere sopra, poi salti tranquillamente sul pavimento. Sei contento di aver portato a termine la "spedizione" in un colpo solo. Vai al **595**.

356

Soddisfatto di te stesso, infili la mano fra le corde e togli il pezzo di filo metallico che le tratteneva. Poi le fai funzionare e abbassi il ripiano del montavivande: e sopra c'è l'aquila d'oro!

"Perbacco!" grida il Colonnello, prendendo la preziosa insegna. Vai al **589**.

357

Infili la chiave del baule di Snead nel lucchetto della biblioteca. Al primo tentativo non gira, ma la sposti un po' e improvvisamente il lucchetto ti si apre fra le mani. Snead avrebbe potuto togliere le catene che proteggevano l'aquila; ma l'ha fatto?

Riporta la **Deduzione 24**.

Vai al 107.

358

I lucchetti sono pesanti e apparentemente impenetrabili, ma ricordi che questo tipo si può aprire facilmente con un grimaldello. Se il ladro riuscisse a raggiungere la mensola, non impiegherebbe molto tempo a liberare l'aquila.

Vai al 355.



359

Mentre il Colonnello continua a blaterare, noti una porta sulla parete interna, seminasosta da due grandi bandiere da battaglia. "Dove conduce quella porticina?" chiedi al Colonnello, interrompendo la sua conferenza.

"Ah, quella" dice in tono sbrigativo. "Non dovete preoccuparvene. Conduce alla biblioteca, ma è chiusa dall'altro lato e ha due chiavistelli, sopra e sotto. Un ladro potrebbe servirsene per uscire dalla biblioteca, ma dovrebbe essere molto abile per entrarvi da questa parte".

"Grazie" rispondi, guardandoti intorno alla ricerca di altre vie d'uscita. Il Colonnello intanto si lancia nella storia degli stendardi che quasi nascondono la porticina.

Riporta l'**Indizio B**.

Vai al 487.

360

Il Colonnello Dunlop guarda il prigioniero, poi scoppia a ridere. "Di nuovo tu, Badger" dice, palesemente divertito più che irritato. "Non hai ancora imparato a lasciare in pace i miei uccelli?"

"Che cosa avete intenzione di fare con lui?" chiede Mortimer, in minacciosa attesa. "Non posso fare niente per questa sera" risponde Dunlop. "Phillips" continua, rivolgendosi al prigioniero. "Martedì mattina alle dieci vieni nel mio studio. Allora darò il mio giudizio".

Mentre Badger Phillips si allontana, noti che il dottor Watson sta salendo e lo segui immediatamente.

Vai al **338**.

361

Forse l'intruso ha lasciato dietro di sé una prova che potrebbe servire a identificarlo. La vivida luce della luna ti sarà utile nell'indagine.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione. (Aggiungi 3 se hai la lente d'ingrandimento.)

Se ottieni 2-7, vai al **240**.

Se ottieni 8-12, vai al **395**.

362

"Perché a qualcuno dovrebbe interessare se Snead sposa Susan Mortimer o meno?" chiede il colonnello, che riesce a mala pena a non alzare la voce. "Non riesco a concepire nessuna ragione per un tale ostruzionismo".

Se non hai riportato la **Decisione 17** e vuoi parlare con il Capitano Leaf, vai al **532**.

Se non hai riportato la **Decisione 16** e vuoi parlare con il dottor Cunningham, vai al **204**.

Se hai completato i colloqui, vai al **349**.

Noti che un'estremità del tavolo è stata sgomberata; Watson e Cunningham sono da quella parte, intenti a disporre bende e strumenti chirurgici, come se dovessero curare una ferita da arma da fuoco!

Vai al 320.



Mentre Jackson conclude il suo commento, comprendi le ragioni del comportamento di Grayson. "Grayson quindi avrebbe potuto trarre vantaggio dallo sparare a Mortimer" dici, "o almeno avrebbe ritardato l'inevitabile disastro finanziario". Mentre gli altri (eccetto Leaf) ti guardano sorpresi, spieghi: "Grayson è l'amministratore fiduciario di un patrimonio che apparterrà al signor Snead e alla signorina Mortimer, quando si sposteranno".

Ti fermi, mentre il gruppo emette all'unisono un'esclamazione di meraviglia. "Se Grayson ha usato quel denaro per finanziare i propri investimenti, adesso consegnandolo agli sposi sarebbe finito in rovina. Quindi sperava di impedire il matrimonio ferendo il Tenente Mortimer, in modo da gettare l'ombra della colpevolezza su Snead".

Ti interrompi, mentre gli altri discutono animatamente su ciò che hai detto. Poi il Capitano Leaf fornisce loro maggiori dettagli sul testamento. Tutti gli ospiti sembrano concordare che le tue conclusioni, per quanto tristi, probabilmente sono corrette.

Vai al 165.

365

Mentre tenti di aprire la serratura senti un forte rumore metallico, e il lucchetto ti cade aperto in mano. Ora puoi entrare in biblioteca e capisci che qualsiasi altro intruso abile avrebbe potuto fare lo stesso.

Riporta la **Deduzione 8**.

Se vai in biblioteca, vai al **409**.

Altrimenti vai al **393**.

366

"Qualcuno ha tentato di far credere che Snead ha colpito Mortimer" osservi. Holmes rotea gli occhi per la banalità della tua deduzione. "Lo sparatore probabilmente tentava di mettere Snead in cattiva luce".

"E il signor Snead è un uomo tanto sgradevole?" chiede Holmes, quasi ghignando. "Che cosa volete dire, Holmes?" chiede Watson. "Perché Snead dovrebbe essere un individuo sgradevole?"

"In effetti ci vorrebbe un essere davvero ignobile, per far venire in mente a qualcuno un piano simile" risponde Holmes, "specialmente in un gruppo di persone che lo conoscono soltanto da poche settimane. Forse il nostro amico vorrebbe ritentare?" Quei penetranti occhi grigi sono rivolti nuovamente su di te.

Se dai la colpa all'odio per Mortimer, vai al **559**.

Se affermi che si tratta di un tentativo di impedire il matrimonio, vai al **156**.

367

Muovendoti con considerevole agilità, ti avvicini cautamente all'intruso. Sei sorpreso al vedere che sta armeggiando con la coppia di antiche pistole da duello che il Colonnello ti ha mostrato ieri pomeriggio. L'individuo si gira leggermente, così puoi valutarne la corporatura. Dall'altezza capisci che deve trattarsi di Snead, di Grayson,

di Foxx o della signorina Mortimer, se effettivamente l'intruso fa parte degli ospiti del fine settimana. Se riesci ad avvicinarti di un passo o due, potrai bloccare l'intruso, chiamare Watson e risolvere questo piccolo mistero.

Riporta l'Indizio F e l'Indizio G.

Vai al 133.



368

"Già, i furti di gioielli" aggiungi all'osservazione della signorina Dunlop; "immagino che ora preoccupino un po' tutti. Un ladro che colpisce due volte in una settimana fa pensare a un tipo in gamba".

Harris ride con te. "I nostri gemelli dovrebbero essere al sicuro" commenta maliziosamente. "Penso che se un ladro visitasse le Torri dell'Aquila, si porterebbe certamente via l'aquila e ignorerebbe qualsiasi altra bazzecola. Ma sapete, temo che nessuno mi vorrà come ospite in futuro".

"Oh, come mai?" chiedi con aria innocente.

"Beh" risponde sorridendo, "per caso sono stato ospite in entrambe le dimore visitate dal delinquente. Se ci saranno altri furti in mia presenza, probabilmente passerò le prossime vacanze a Scotland Yard".

"Oh, non dire così" ride Ellen, colpendo scherzosamente il fidanzato sul braccio. "Avanti, Robert, trovami del tè e dei pasticcini" insiste, trascinandolo via.

Vai al 590.

Arrivi alla conclusione che non troverai informazioni utili al piano superiore, e che cercare lì sarebbe uno spreco di tempo.

Vai al 579.



"Di quale genere di spedizioni vi occupate?" chiedi a Snead.

"Oh, merci varie" risponde in tono evasivo. "La spedizione è un metodo per portare le cose da dove si trovano a dove ce n'è bisogno. In un paese impervio come il Canada si deve usare ogni mezzo disponibile. Davvero non posso dirvi molto di più" aggiunge, ambiguo. "Non vorrei che i miei progetti divenissero di pubblico dominio".

Lanci un'occhiata a Watson, che si è unito a voi, e vedi la stessa domanda nei suoi occhi: la misteriosa "ditta di spedizioni" del signor Snead potrebbe essere soltanto una copertura per un giro di contrabbando? In ogni caso sarebbe inutile cercare di ottenere maggiori informazioni al momento. Vai al 385.

"Non sono del tutto sicuro del motivo per cui Grayson vi ha assalito, Tenente Mortimer" dici lentamente. "So che ha un disperato bisogno di denaro, ma non ho idea di come poteva avvantaggiarsi sparandovi".

Mentre gli altri riflettono sul tuo commento, il Capitano Leaf spalanca gli occhi e dice seccamente: "Io lo so invece!"

"Che cosa sai, Eric?" gli chiede il Colonnello Dunlop.

"So perché Grayson ha sparato a Mortimer" risponde Leaf.

"È a causa del vecchio testamento del Colonnello Murphy.

Il Colonnello era rimasto molto colpito dalle circostanze del duello originario Snead-Mortimer, e dal motivo per cui si erano battuti. Poiché morì senza eredi, decise che il suo patrimonio sarebbe rimasto sotto amministrazione fiduciaria finché un membro della famiglia Snead e uno della famiglia Mortimer non si fossero uniti in matrimonio; il denaro quindi sarebbe andato agli sposini. Grayson è attualmente l'amministratore fiduciario. Forse ha investito il denaro in qualche impresa fallimentare e per lui sarebbe la rovina, se fosse costretto a consegnare la somma".

Vai al 165.

Quel fango grigiastro non significa nulla per te. Non ti sarà di alcun aiuto, a meno che tu non sia abbastanza fortunato da trovare la scarpa che ha lasciato le tracce sulla scala a pioli. Vai al 428.

Dopo aver terminato la conversazione, tu e il Capitano Leaf tornate ad assistere alla fine della partita di biliardo. Vai al 131.

374

Ripensando al racconto, sei sicuro che Grayson ha fatto in modo di essere invitato alle Torri dell'Aquila per il fine settimana. Ti chiedi se avesse altri motivi, oltre al desiderio di trascorrere un po' di tempo in una lussuosa dimora. Riporta la **Deduzione 3**.

Vai al **315**.

375

In seguito a una tua precedente richiesta, il Colonnello ti ha dato la chiave dei lucchetti che chiudono la biblioteca, così non sei costretto a scassarli per entrare. Tu e Watson scendete in biblioteca e riflettete sul modo migliore di proteggerla da visitatori indesiderati.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Astuzia.

Se ottieni 2-7, vai al **312**.

Se ottieni 8-12, vai al **397**.

376

Visiti la stanza da letto al pianoterra dove riposa Mortimer, e parli un po' con lui, con sua sorella e con Snead. Gradualmente porti la conversazione su una domanda molto importante: "Qualcuno trarrebbe vantaggio dal fallimento del matrimonio?" Il trio è stupefatto al solo pensiero, anche dopo che hai parlato di Grayson. Li ringrazi e chiedi loro di non far parola della vostra conversazione; poi te ne vai. Ti chiedi chi interrogare ora.

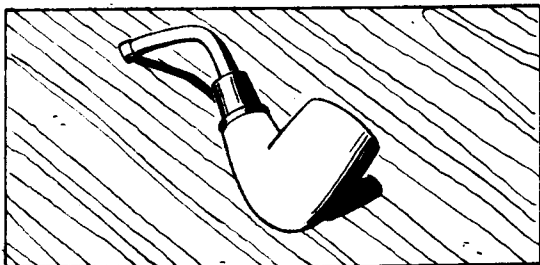
Se non hai riportato la **Decisione 15** e vuoi parlare con il Colonnello Dunlop, vai al **440**.

Se non hai riportato la **Decisione 16** e vuoi parlare con il dottor Cunningham, vai al **204**.

Se non hai riportato la **Decisione 17** e vuoi parlare con il Capitano Leaf, vai al **532**.

Scopri che colpire il bersaglio con un sasso è più difficile di quanto pensassi, e non riesci a raggiungere la padella più grande nei tre tentativi concessi. Quando gli altri rifiutano la tua giustificazione, secondo cui hai mirato apposta alla padella più piccola, sei costretto a sederti su un ceppo e a restare a guardare. Sorprendentemente, il vecchio dottor Cunningham vince con facilità; nessuno degli uomini o delle donne più giovani riesce a colpire nemmeno la seconda padella.

Vai al **431**.



"Sai, cugino" dice alla fine Watson, "non riesco a individuare l'indiziato principale, una persona in grado di compiere il furto. Devi controllare che nessuno riesca a raggiungere l'aquila, non è sufficiente sorvegliare un individuo particolare".

"Che cosa dovrei fare che non ho già fatto?" chiedi.

"Ho un'idea" dice, un po' timidamente. "Forse potresti sistemare una specie di allarme in biblioteca, per prendere in trappola eventuali intrusi".

Se predisponi un allarme, vai al **375**.

Altrimenti vai al **585**.

Arrivi al punto in cui dovevi intercettare Grayson, e trovi alcune tracce sul sentiero che ha imboccato. Vale la pena di continuare a inseguire un avvocato che si fa una passeggiata? Deluso torni a casa e riprendi il tuo libro, mentre l'orologio della sala da pranzo batte mezzogiorno. Vai al 160.



La biblioteca deserta è talmente silenziosa che ti sembra di sentire il rumore della fiamma della candela che brucia. Poi, dalla parte opposta della stanza, senti un raspare fioco fra il divano e la libreria. Per un attimo ti spaventi, ma poi sorridi, sicuro che si tratti soltanto di un topo. Vai al 272.

All'avvicinarsi del mezzogiorno ti ritrovi solo, a osservare gli altri. Foxx si è assunto il compito di caricare le pistole,

mentre i Mortimer genitori parlano con aria seria alla figlia.

Se osservi Foxx che carica le pistole, vai al **192**.

Se cerchi di sentire che cosa dicono i Mortimer, vai al **125**.

Altrimenti vai al **408**.



382

"Credo che sia stato il signor Grayson a rubare l'Aquila" affermi. "Lo tengo d'occhio da quando siamo arrivati, perché so che ha un disperato bisogno di denaro".

"Il desiderio di denaro non fa di un uomo un ladro" ribatte freddamente Holmes. "Si dà il caso che io possa garantire personalmente per il signor Grayson. L'ho visto pagare alcuni telegrammi a Gunston quando sono andato all'ufficio postale per mandarne uno, alle tredici. Non avrebbe potuto commettere il furto e raggiungere la città in tempo". Vai al **540**.

383

"Dove sono le altre porte del montavivande?" chiedi a Dunlop. "Lo usate regolarmente?"

"Non lo usiamo affatto" risponde il Colonnello, scuotendo il capo con una certa esasperazione. "Questo è l'unico accesso rimasto; gli altri sono stati murati. Anche se fossero aperti, comunque, è il meccanismo che non funziona bene. Non scende per niente e non sale abbastanza da raggiungere l'uscita del secondo piano".

Se guardi dentro al montavivande, vai al **476**.

Altrimenti vai al **224**.

384

Mentre osservi la biblioteca, noti una porticina immediatamente a destra del caminetto. Oltre che dalla serratura, è chiusa da due lucenti chiavistelli, uno in alto e uno in basso.

Se hai riportato l'**Indizio B**, vai al **434**.

Altrimenti vai al **216**.

385

Continui a parlare cortesemente con Snead degli avvenimenti che si verificheranno fra poco alle Torri, e nel frattempo dentro di te ti chiedi come abbia fatto a fidanzarsi tanto in fretta con la signorina Mortimer. Quest'ultima infatti proviene da una famiglia all'antica, conservatrice, che senz'altro non sarà d'accordo sul fatto che sposi un uomo che conosce solo da pochi mesi.

Se gli chiedi qualcosa sulla sua storia d'amore, vai al **438**.

Altrimenti vai al **436**.

386

Racconti dell'intruso che hai visto la prima notte, e chiedi al Colonnello se puoi esaminare le pistole. Il Colonnello accetta e tu le togli cautamente dall'astuccio. Le pistole sono uguali, vere opere d'arte. Hanno il calcio di pesante mogano e la canna di acciaio lavorato, ornata d'argento. Sebbene abbiano settantacinque anni, sembrano in perfette condizioni.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione. (Aggiungi 3 se hai la lente d'ingrandimento.)

Se ottieni 2-9, vai al **545**.

Se ottieni 10-12, vai al **117**.

387

Capisci che se non chiudi la porta a chiave, il Colonnello o Beach se ne accorgeranno e faranno qualche commento

domani mattina. Ti chiedi quindi se non dovresti tentare di richiuderla, anche se non sei sicuro di poterlo fare senza la chiave.

Se tenti di chiudere la porta a chiave, vai al 509.

Altrimenti vai al 223.



388

Il Capitano Leaf si sofferma un attimo a sorvegliare il porto, e riesci a parlare prima che deglutisca. "È molto gentile da parte vostra parlare con me, Capitano" esordisci, sorridendo. "Qui mi sento come un estraneo. Tutti voi sembrate avere legami fra voi e con il programma previsto per questo fine settimana, mentre io non ho niente a che fare. Mio cugino aveva intenzione di portare con sé un altro amico e mi ha invitato soltanto all'ultimo minuto".

"Oh, non dovete sentirvi così" si affretta a rassicurarti Leaf, "assolutamente, giovanotto. Se è per questo, anche il giovane Harris e il vecchio Grayson potrebbero essere definiti estranei. Harris è qui solo per far visita alla fidanzata, e Grayson si trovava per caso da Jackson quando il Colonnello si è fermato a casa sua sulla via del ritorno da Londra".

"Siete molto gentile" dici a Leaf.

"Vi assicuro, signore, che siete il benvenuto" dichiara cordialmente il Capitano. "Partecipate alle varie attività che abbiamo programmato, fate del vostro meglio, e quando partirete - lunedì - vi considereremo un collega di vecchia data. Sulla mia parola, signore, di solito succede sempre così. Vedrete, ve l'assicuro".

Se gli chiedi informazioni sull'aquila, vai al 600.

Se gli chiedi dei programmi per il fine settimana, vai al 246.

389

Strisci cautamente lungo la cornice, verso l'aquila. Il tuo rispetto per i sistemi di sicurezza del capitano aumenta, quando il piede destro ti scivola e cadi pesantemente giù. Per fortuna un divano attutisce la caduta e il rumore: contento di essere uscito sano e salvo dall'incidente ti alzi, anche se con una certa lentezza, e ti dirigi alla porta della biblioteca. Vai al **595**.

390

Dopo un lungo periodo di silenzio, senti un rumore nell'armeria. Rifletti per un attimo, poi entri per scoprire l'origine del rumore. Non c'è nessuno e non noti tracce evidenti di intrusione. Mentre osservi la scena, il Colonnello Dunlop e Watson entrano nella stanza. "Siamo venuti per le pistole da duello" spiega il Colonnello, guardandoti con sospetto. "Che ci fate, qui?"

"Mi è sembrato di sentire un rumore" spieghi, "ma a quanto pare mi sono sbagliato". Con gesti cerimoniosi, il Colonnello prende l'astuccio delle pistole e lo passa al medico, che lo appoggia con cura su un tavolo e lo apre. Ricordi che anche Watson, un tempo, era militare.

Se hai riportato l'**Indizio F**, vai al **552**.

Altrimenti vai al **426**.

391

Con l'aiuto di Watson riesci a sistemare il filo e a passarlo sotto la porta dell'atrio. Poi sali al piano di sopra e lo porti nella tua stanza.

Dormi bene, quella notte, perché il campanello non disturba il tuo sonno. Quando scendi a far colazione al mattino, elimini accuratamente qualsiasi traccia della trappola.

Vai al **599**.

"Il Tenente Jackson e il Capitano Leaf si sono coalizzati per rubare l'aquila" dichiarò, con un'ombra di incertezza. "Erano insieme nel salotto, accanto alla biblioteca. Se non fossero stati loro i ladri, avrebbero dovuto sentire qualcosa".

Holmes scuote il capo, meravigliato. "Scusate, Watson" dice al dottore. "Non meritate il disprezzo che ho riversato su alcune delle vostre teorie, se vostro cugino è capace di inventare accuse tanto imbecilli. La sola idea che due ufficiali, che si conoscevano a malapena prima di questo fine settimana, si mettano d'accordo per rubare l'aquila è una follia degna di Gregson o di Lestrade nelle loro giornate peggiori. Di certo avete ricevuto insegnamenti migliori di questo!" conclude, rivolto a te.

Vai al 540.

393

Fuori dalla biblioteca ti soffermi a pensare quali altri provvedimenti prenderai questa sera. Esistono altri ingressi alla biblioteca che dovresti esaminare?

Se hai riportato l'**Indizio B**, vai al 450.

Altrimenti vai al 410.

394

Appena vi vede, Holmes vi saluta con calore. "Siete in anticipo, amici miei" dice, ridacchiando. "Il Colonnello Dunlop probabilmente non vi dà abbastanza da mangiare. Venite; il locandiere ci ha riservato una stanzetta e può servirci in qualsiasi momento". Poi la sua voce cambia quando aggiunge: "E potrete dirmi che cos'è successo". Il locandiere vi conduce tutti e tre in una stanzetta, dove c'è un tavolo rotondo coperto da una tovaglia immacolata. Un attimo dopo l'ometto tondo ricompare con della minestra, e quando si allontana, Holmes dice sottovoce: "Ora ditemi:

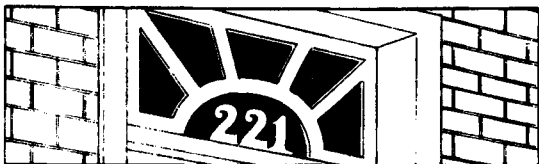
che cos'è accaduto? Qualcuno ha rubato l'aquila? Non me ne sono più preoccupato da quando ho catturato i colpevoli degli altri furti. Quei due crimini non erano connessi fra loro, a proposito, come si poteva pensare dagli articoli dei giornali".

"No, l'aquila non è scomparsa, Holmes" dice Watson in tono cupo, forse per difendere la tua abilità di investigatore. "Ma la rievocazione del duello si è conclusa con uno spargimento di sangue, a causa di un cecchino nascosto nel bosco".

Holmes per un attimo sembra stupefatto, poi dice, in tono tetro: "Raccontatemi tutto". Spieghi dettagliatamente tutto ciò che è successo alle Torri dell'Aquila, fermandoti soltanto quando i camerieri entrano ed escono con le portate successive.

Se hai riportato l'Indizio X, vai al 198.

Altrimenti vai al 247.



395

Esamini molto accuratamente la finestra e sorridi soddisfatto. Scopri un ciuffo di capelli castani rimasto impigliato in una fessura del telaio. Sono capelli corti, quindi devono appartenere a un uomo. Solo tre degli uomini che hai conosciuto hanno capelli di quel colore: Badger Phillips, Snead e Grayson.

Riporta l'Indizio H.

Vai al 152.

396

Ti rechi al municipio per parlare con l'archivista. L'uomo, piccolo di statura e allegro, ti permette di consultare gli archivi comunali, grazie alla lettera di presentazione di Holmes, ma non può offrirti altro aiuto.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Cultura. Se ottieni 2-7, vai al **500**.

Se ottieni 8-12, vai al **453**.

397

Anche se sistemi un allarme, un ladro esperto è tranquillamente in grado di evitarlo; invece potresti escogitare qualcosa per capire se qualcuno ha manipolato la porta dell'armeria o quella dell'atrio. Se sciogli della cera in modo da incollare la porta al telaio, potrai capire se qualcuno l'avrà aperta.

Se sigilli la porta con la cera, vai al **402**.

Altrimenti vai al **312**.

398

"Ha anche le chiavi per aprire i lucchetti" prosegui.

"Mia nipote ha le chiavi di tutte le serrature della casa" ammette il Colonnello.

"E" aggiungi, "il ladro conosceva bene l'edificio. Ovviamente vostra nipote conosce la casa alla perfezione".

Se hai riportato la **Deduzione 19**, vai al **212**.

Altrimenti vai al **505**.

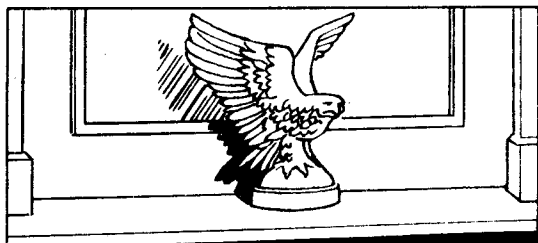
399

Guardi la porta, ma vedi che è chiusa a chiave; i chiavistelli interni sono ancora chiusi. Tu e Watson vi riunite rapidamente agli altri ospiti nel soggiorno per un aperitivo. Vai al **277**.

400

"Sono d'accordo" ammetti. "Il suo comportamento è stato esattamente quello che ci si aspetterebbe da un uomo nella sua situazione. Spero che sia innocente... quella dolcissima giovane signora ne sarebbe molto addolorata, se si rivelasse un mascalzone".

Vai al 193.



401

La signorina Dunlop sembra riflettere sulla domanda per un lungo istante. "Ho lasciato la stanza da letto non appena ho visto che il Dottor Cunningham aveva tutto sotto controllo e non aveva bisogno del mio aiuto. Dovevo andare di sopra a cambiarmi, poiché avevo gli abiti e le scarpe sporchi di fango. Tuttavia ho esitato un attimo lasciando la stanza di John, poiché ho visto Robert Snead fuori dalla biblioteca, lì impalato senza far niente. Poi è andato di sopra e io l'ho seguito un minuto dopo".

Riporta l'**Indizio BB**.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Intuito. Se ottieni 2-7, vai al 483.

Se ottieni 8-12, vai al 419.

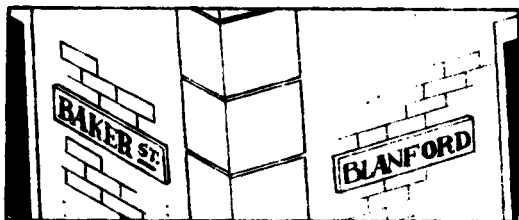
402

Facendo gocciolare un po' di cera da una candela sigilli il fondo delle porte, grattando accuratamente via l'eccesso

dal pavimento. La cera è ancora visibile, ma non attrae eccessivamente l'attenzione.

Riporta la **Decisione 20**.

Vai al **312**.



403

Continui a parlare con Watson e con il Capitano Leaf finché non torna la carrozza del Colonnello. Beach apre con grazia la porta, dalla quale entra la figura alta e magra di Holmes. Come al solito appare ansioso di indagare. Tu e Watson vi unite a lui e al Colonnello nello studio di quest'ultimo, che spiega il caso al nuovo arrivato. Poi racconti a Holmes tutto ciò che sei riuscito a sapere. Ti ascolta attentamente, poi esce a indagare, guidato da Redruth, il giardiniere. Trascorre fuori quasi due ore, e quando torna i suoi abiti mostrano le tracce del passaggio fra l'erba alta e i cespugli. Ti riunisci nuovamente a lui, al Colonnello e al dottor Watson nello studio. "Bene, signor Holmes" inizia il Colonnello, "chi è il colpevole?"

"Penso che prima dovrete chiederlo al mio collega" risponde Holmes compitamente, additandoti. "Dopotutto il caso è suo. Io so chi ha commesso le diverse azioni che hanno tanto disturbato la pace alle Torri dell'Aquila, ma a lui dovrà andare il merito se veramente avrà risolto il caso". Seppur riluttante, il Colonnello accetta.

Se hai riportato la **Decisione 23**, vai al **142**.

Altrimenti vai al **254**.

404

Cominci a cercare lungo il limitare del bosco, nel tentativo di trovare qualche prova che possa aiutarti a identificare lo sparatore o a localizzare la direzione in cui è fuggito. Il terreno è piuttosto irregolare, e il tuo compito non è facile. Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione. (Aggiungi 3 se hai riportato l'**Indizio T.**)

Se ottieni 2-9, vai al **539**.

Se ottieni 10-12, vai al **217**.

405

Decidi che installando una trappola faresti più male che bene. Quindi assieme a Watson torni silenziosamente nella vostra stanza da letto.

Vai al **585**.

406

Con un sussulto noti che sulla rastrelliera accanto alla finestra manca uno dei fucili, e ne segnali la scomparsa al Colonnello. "Non c'è da sorprendersi, giovanotto" dice il tuo ospite. "Qualcuno dei domestici deve averlo preso per cacciare qualche pernice. Ricomparirà prima di sera, ne sono sicuro".

Riporta l'**Indizio P**.

Vai al **417**.

407

Ti chiedi quanto sia robusta la serratura della porta della biblioteca e decidi di scassarla. Per un attimo la esamihi e cerchi di ricordare tutto ciò che sai sull'arte dello scassinatore.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Astuzia. (Aggiungi 4 se hai il *passe-partout*.)

Se ottieni 2-9, vai al **189**.

Se ottieni 10-12, vai al **265**.

Non hai nessuno con cui parlare, quindi ti rilassi e ti guardi in giro, cercando di notare eventuali comportamenti strani da parte degli altri ospiti. Holmes dice sempre che l'esercizio costante migliora le capacità di osservazione di chiunque.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione.

Se ottieni 2-4, vai al 555.

Se ottieni 5-8, vai al 414.

Se ottieni 9-12, vai al 363.



Togli con cautela la catena dalla grata e la lasci cadere sul tappeto del salotto. Apri le grate scorrevoli e scivoli all'interno.

La biblioteca ha un aspetto bizzarro al buio, illuminata soltanto dalla luce della luna e delle stelle che filtra dalle stanze adiacenti. La candela ti fornisce soltanto luce sufficiente a guidare i tuoi passi. A un tuo segnale, Watson attende fuori. Dopo aver fatto qualche passo nella biblioteca, ti fermi ad ascoltare.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione.

Se ottieni 2-5, vai al 272.

Se ottieni 6-8, vai al 463.

Se ottieni 9-12, vai al 380.

410

Hai preso in considerazione tutte le vie per le quali si potrebbe penetrare nella biblioteca, e adesso sui sistemi per proteggere l'aquila ne sai quanto gli altri. Dici sotto-voce a Watson che sei pronto a tornare nella vostra stanza per dormire un po'. Anche al buio distingui l'espressione sollevata del dottore.

Vai al **187**.

411

Cominci a esaminare molto attentamente la serratura e i chiavistelli di questa porta, sicuro di trovare qualche indizio utile alla tua indagine.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione. (Aggiungi 2 se hai la lente d'ingrandimento.)

Se ottieni 2-7, vai al **105**.

Se ottieni 8-12, vai al **203**.

412

Ti chini accanto alla porta che dà nell'atrio del piano superiore. La cera che hai messo è intatta. Quindi nessuno si è servito di questa porta da ieri sera.

Vai al **490**.

413

Avvicinandoti alla casa, sei sorpreso di sentire che uno degli orologi batte già le dieci. Entri e trovi un Watson trionfante che intasca la vincita della partita a biliardo. Stanchi dopo tutti gli eventi della giornata, tu e il vincitore salite le scale che portano alla vostra stanza.

Vai al **145**.

414

Guardandoti intorno vedi il Colonnello Dunlop, il Capitano Leaf e il dottor Cunningham uno accanto all'altro,

intentì a guardare qualcosa che hanno in mano. La loro posa ti sconcerta per un attimo, poi capisci che stanno sincronizzando gli orologi.

Vai al **320**.

415

Non puoi rifiutare l'invito del Colonnello ad assistere alla rievocazione del duello. Tutti, tranne Grayson e Harris, si avviano in gruppo alle undici del mattino circa. È una bella giornata serena, e si vedono solo alcuni cirri alti nel cielo azzurro. Il gruppetto attraversa il bosco silenzioso raggiungendo una radura, a mezzo miglio dalla casa. Qui i servi portano un lungo tavolo e uno spuntino leggero a base di vino, tè, sandwich e dolci, che predispongono ai margini della radura. Mentre tutti cominciano a mangiare, Jackson e il Colonnello Dunlop misurano formalmente a passi il terreno e segnano i punti in cui dovranno mettersi i duellanti. Foxx, Cunningham, Watson e i genitori di Mortimer sono all'altezza del centro del tavolo, sul quale si nota l'astuccio contenente le pistole da duello. Noti che né Mortimer né Snead mangiano, sebbene entrambi assaggino il vino.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Intuito.

Se ottieni 2-7, vai al **256**.

Se ottieni 8-12, vai al **544**.

416

I duellanti attendono al proprio posto, girati di fianco verso l'avversario per ridurre l'ampiezza del bersaglio, con il braccio che impugna la pistola disteso lungo il fianco. Ti chiedi che cosa dovrai guardare più attentamente nel corso del duello.

Se guardi attentamente Snead, vai al **507**.

Se guardi attentamente Mortimer, vai al **529**.

Se guardi attentamente tutta la scena, vai al **457**.

417

Watson e il Colonnello si preparano a lasciare l'armeria. "Siete sicuro di non voler assistere al duello?" ti chiede il Colonnello. "Sarei veramente felice se vi uniste a noi". "Sì, cugino, devi proprio venire" insiste Watson. "È l'avvenimento più importante del fine settimana, lo sai bene". Se assisti al duello, cancella la **Decisione 26** e vai al **415**. Altrimenti vai al **239**.



418

"Seguirò il tuo consiglio e terrò d'occhio Phillips" dici a Watson per rassicurarlo. "Anch'io l'ho visto aggirarsi furtivamente nei dintorni questa notte. Tuttavia è molto difficile che estenda la sua attività di bracconiere dalle pernici alle aquile, eh?" Vai al **433**.

419

Hai la sensazione che la signorina Dunlop non ti dica tutta la verità, ma non osi affrontarla. O ha visto Snead fare qualcosa di compromettente, oppure sa che è innocente ma vuole proteggere qualcun altro. Perché? Vai al **483**.

Sali al piano di sopra da solo e percorri lentamente il corridoio. Giunto davanti alla stanza di Snead ti fermi per decidere esattamente cosa fare. "Devo ispezionare le stanze di tutti e tre i sospetti?" ti chiedi.

Se ispezioni la stanza di Snead, vai al 230.

Altrimenti vai al 512.

"Il furto dell'aquila è stato un'azione molto sciocca!" esclama il Colonnello. "Ora fammi vedere immediatamente dove l'hai nascosta!" A capo chino, Ellen Dunlop conduce te e il Colonnello in biblioteca. Qui slega un pezzo di filo metallico dalle corde del montavivande, fa scendere il ripiano e mostra l'aquila lucente allo zio stupefatto che, con il tuo aiuto, la prende e la rinchiude nella cassaforte.

Poi il Colonnello torna dagli altri, con te e la nipote al seguito. Si schiarisce la gola e dice: "Sono felice di annunciarvi che l'aquila è stata recuperata!" Si leva un applauso. Dopo averti esteso i propri ringraziamenti, il Colonnello versa del vino per tutti. Apparentemente solo tu noti che non ha nominato il ladro né il movente del furto.

Vai al 579.

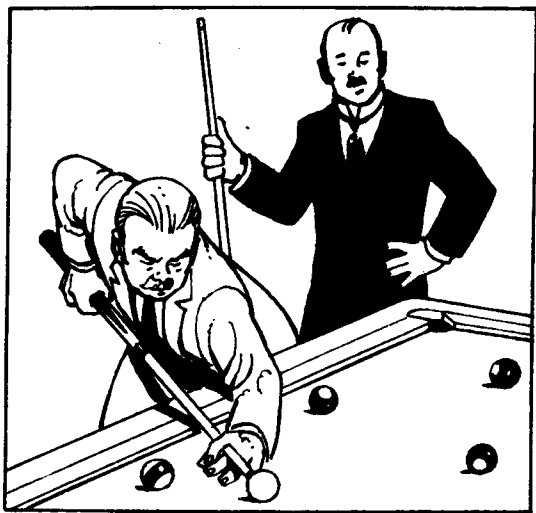
Ti unisci alla partita a biliardo, in squadra con Watson contro i due uomini più anziani. Mentre tu e il Capitano Leaf ve la cavate appena, è chiaro che entrambi i medici sono maestri della stecca. Alla fine della prima partita ti unisci al Capitano Leaf nell'esortare i due medici a gareggiare l'uno contro l'altro mentre tu e il Capitano starete a guardare.

I due medici sono giocatori e strateghi eccellenti, ed entrambi tirano colpi magistrali e posizionano le palle in

modo che l'avversario abbia scarse possibilità di segnare il punto. Tu e Leaf vi trovate accanto alla porta del soggiorno, dove si gioca a *whist*. Fra una mano e l'altra, senti gli aspri commenti reciproci di Snead e del Tenente Mortimer. Con tua sorpresa, Leaf sembra contento di questi scoppi d'ira.

Se non hai riportato l'**Indizio D** e vuoi parlare con Leaf, vai al **510**.

Altrimenti vai al **131**.



423

Sei certo che Foxx non abbia fatto niente di sospetto con le pistole; tuttavia - pensi - avrebbe potuto infilare un proiettile in una di esse senza che tu te ne accorgessi. Ma

non riesci a pensare a un movente per cui avrebbe dovuto fare una cosa del genere.

Vai al **320**.

424

"Sospetto di Grayson in quanto non capisco perché sia qui" spieghi a Watson. "Con un oggetto tanto prezioso da proteggere come quell'aquila, devo essere molto sospettoso. Anche un avvocato potrebbe essere tentato da un gioiello di tale valore".

"Anche un medico però" risponde Watson, ridendo. "Forse dovresti sorvegliare anche me".

Se hai riportato l'**Indizio K**, vai al **564**.

Altrimenti vai al **261**.



425

Continui a seguire Grayson, ma dopo un po' arrivi sul bordo di un canale che a quanto pare ti sbarra la strada. L'acqua luccica sotto il sole. L'unica barca in vista giace sulla riva erbosa poco più avanti, e l'avvocato la prende. Il tuo inseguimento sembra essere arrivato a un vicolo cieco.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Cultura.

Se ottieni 2-9, vai al **252**.

Se ottieni 10-12, vai al **102**.

426

Watson prende una pistola alla volta dall'astuccio, e controlla per vedere se sono pulite e vuote. Riparandole dal

riflesso del sole, le arma entrambe e fa scattare il grilletto, per essere certo che la pietra focaia faccia una buona scintilla. Soddisfatto, le rimette nell'astuccio e se lo infila sotto il braccio.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione.

Se ottieni 2-7, vai al **417**.

Se ottieni 8-12, vai al **406**.

427

Hai riflettuto attentamente e spieghi il fatto a Holmes e al dottor Watson. "Sparando a Mortimer, gesto di cui sarebbe certamente stato incolpato Snead, Grayson ha pensato di impedire il matrimonio fra la signorina Mortimer e lo stesso signor Snead. Probabilmente Grayson era invischiato in una situazione d'affari nella quale la perdita del denaro da lui controllato - come amministratore fiduciario - l'avrebbe rovinato". Dopo aver riassunto le tue conclusioni, ti siedi ad ascoltare ciò che avrà da dire il grande investigatore. Sarà soddisfatto?

Holmes si congratula brevemente per il tuo successo; poi comincia a spiegare a te e a Watson come ha fatto a risolvere il mistero dei furti di gioielli tanto rapidamente. Nonostante che l'argomento sia molto interessante, senti che il tuo interesse punta altrove; ti chiedi già di cosa tratterà il tuo prossimo caso.

FINE

428

Soddisfatto di aver dedotto tutto ciò che potevi dalla scala, la riappoggi alla mensola e sali per vedere dove si trovava l'aquila. Esamini accuratamente le catene, e vedi che i grossi lucchetti che le chiudevano si trovano sulla mensola, aperti.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione.

Se ottieni 2-5, vai al **167**.

Se ottieni 6-8, vai al **323**.

Se ottieni 9-12, vai al **351**.

429

"Sai, cugino John" dici sottovoce, "non so perché, ma dubito che sia stata una sola persona a commettere entrambi i crimini. Il primo mi sembra un 'lavoro interno', come dicono, mentre l'altro è più probabilmente opera di un ladro opportunist".

"Può essere" dice Watson, ridacchiando, "ma che si tratti di un ladro o di due - o di dieci - avremo qualche difficoltà a spiegare la faccenda a Holmes se l'aquila d'oro verrà rubata mentre saremo laggiù".

Riporta la **Deduzione 1**.

Vai al **468**.



430

"Conosco un uomo che odia Mortimer" rispondi. "Badger Phillips, il bracconiere, mi ha detto che intendeva picchiarlo".

Holmes si fa beffe del tuo suggerimento. "E così questo bracconiere avrebbe tradotto il suo desiderio di picchiare Mortimer nel desiderio di sparargli, in modo da aumentare le probabilità di venir catturato e da ridurre al minimo le probabilità di ferire seriamente Mortimer? Su, su giovanotto; è una conclusione sciocca". Arrossisci intensamente alla critica azzeccata di Holmes.

Vai al **225**.

Il sentiero che attraversa il bosco sbocca improvvisamente in un vasto campo, diviso in due da una fila di covoni; noti subito che su alcuni dei covoni sono attaccati dei bersagli. Redruth - il giardiniere del Colonnello -, Beach e diversi altri servitori attendono ai margini del campo. Mentre Beach prepara un piacevole picnic per tutti, osservi che Redruth ispeziona alcuni fucili. Presumibilmente si terrà una gara di tiro prima di pranzo.

"Vista l'abilità discutibile di alcuni dei partecipanti alla gara" inizia la signorina Dunlop, "riteniamo più sicuro attaccare i primi bersagli ai covoni più grossi di tutto lo Yorkshire. Dovrebbero intercettare anche i tiri più sballati, persino quelli del mio amore". Sorride a Harris, che sembra a disagio. Gli ospiti esitano un po' prima di iniziare la gara, ma alla fine la signorina Dunlop prende personalmente un fucile e dopo aver mirato e premuto il grilletto, colpisce il bordo del bersaglio più grande. A turno, tutti meno Harris colpiscono almeno un angolo del bersaglio. Per tener fede alla sua reputazione, infatti, Harris fa volare un ciuffo di fieno dalla cima del covone. Redruth, che si era spostato di lato mentre Harris sparava, indica che il bersaglio sul covone vicino è il nuovo oggetto della contesa.

Quando arriva il tuo turno, ti senti molto meno sicuro della tua abilità, anche se nessuno ha ancora mancato del tutto il bersaglio.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Abilità.

Se ottieni 2-7, vai al **284**.

Se ottieni 8-12, vai al **553**.

Mentre gli uomini si dividono in gruppetti, eviti di farti intrappolare in un angolo da Leaf e cerchi la compagnia di Robert Harris. Parli dei vari avvenimenti del prossimo fine

settimana e delle meraviglie della casa, poi commenti: "Comunque, con il mio modesto giro d'affari, ho avuto di rado l'opportunità di trascorrere un simile fine settimana di lusso. Ma immagino che voi ci siate abituato, signor Harris".

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Carisma.

Se ottieni 2-6, vai al **574**.

Se ottieni 7-11, vai al **291**.

Se ottieni 12, vai al **549**.

433

"Bene" continua Watson, ridacchiando al tuo accenno, "ma allora c'è qualcuno che desta i tuoi sospetti? La maggior parte degli ospiti mi sembra appartenere alla categoria di persone che ci si aspetterebbe di trovare in una riunione simile. Mi sorprende che Foxx stia tanto vicino all'ex fidanzata, ma non ci sono prove che sia qualcosa di più di un innamorato respinto. Il dottor Cunningham certamente è un brav'uomo" ridacchia Watson, ricordando il duello al tavolo da biliardo. "Fidati di me: si capisce se un uomo è onesto o meno quando si gioca con lui una partita a biliardo di novanta minuti, e quando ogni colpo è decisivo ai fini del successo. E Grayson, l'avvocato, è un uomo rispettato nella sua professione. Non lo sospetteresti nemmeno per un attimo, vero?"

Se hai riportato la **Deduzione 3**, vai al **603**.

Altrimenti vai al **424**.

434

"È la porta dell'armeria?" chiedi al Colonnello.

"Oh, sì" ti risponde, un po' sorpreso. "Potete vedere quant'è sicura. Probabilmente sarebbe più facile sfondare i muri che cercare di forzarla dall'altra parte".

Vai al **164**.

Completi l'esame del mobilio della biblioteca e resti in mezzo alla stanza, sconcertato. Non hai scoperto nulla di nuovo dall'ispezione del mobilio.

Vai al 106.



Mentre i Mortimer e Snead si allontanano, vai a cercare il Colonnello. È assieme a un uomo sulla trentina, grassoccio, dal volto rubizzo, che beve brandy invece del tè. Il Colonnello te lo presenta come Hunter Foxx, figlio di un ex comandante dell'Artiglieria Leggera dello Yorkshire. "E così avete conosciuto il nostro alleato canadese" dice Foxx, in tono acido. "Buon per noi che il nostro amico

Snead si trattiene qui solo per altre tre settimane, altrimenti l'Inghilterra potrebbe diventare una colonia canadese". Il Colonnello tenta di sdrammatizzare quell'osservazione con una battuta, ma fallisce miseramente; allora aggiunge: "Suvvia, Hunter, ha preso soltanto ciò che avevate già perso. Affrontate le avversità da uomo".

I loro discorsi per te sono un mistero.

Se chiedi informazioni sui loro discorsi, vai al **268**.

Altrimenti vai al **471**.

437

"Non ho altre prove" ammetti. "Ma penso che nessuno degli altri sospettati poteva commettere il crimine".

"È una prova del tutto inadeguata" commenta aspramente Holmes. "Se volete fare carriera come investigatore, dovete indagare molto più accuratamente. Le accuse basate su prove tanto deboli finiranno per procurarvi un sacco di guai".

Sospiri profondamente, sapendo che queste critiche severe sono giustificate. Devono esistere altre prove che non hai saputo scoprire.

Se vuoi riprendere il caso dall'inizio, vai al **Prologo**.

Se vuoi una spiegazione da parte di Holmes, vai al **119**.

438

"Siete con noi da soli due mesi?" gli chiedi in tono sorpreso. "Beh, dev'esserci del vero nei discorsi sull'energia degli abitanti delle colonie. Non solo avete concluso i vostri affari, ma vi porterete via una delle nostre signorine più graziose". Rivolgi un leggero inchino alla signorina Mortimer. "Come siete riuscito a fare una conquista del genere così in fretta?"

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Carisma.

Se ottieni 2-8, vai al **454**.

Se ottieni 9-12, vai al **474**.

Holmes si guarda intorno, squadrandovi tutti, poi comincia a spiegare il furto. "Colonnello, è stata vostra nipote Ellen a rubare l'aquila". Impone il silenzio con un cenno mentre il gentiluomo, sconvolto, si alza in piedi per protestare. "Ho scoperto una serie di indizi, signore; non protestate finché non ve li avrò esposti. Il ladro ha lasciato una traccia di fango grigiastro sulla scala a pioli della biblioteca: vostra nipote ha attraversato una pozza di fango dello stesso colore. Aveva le chiavi per aprire il lucchetto ed era la sola persona che avesse l'opportunità di farlo. Né il signor Snead né il signor Foxx avevano il tempo di rubare il volatile mentre si recavano di sopra. Ho avuto modo di dedurre che il ladro probabilmente non era molto forte, il che corrisponderebbe al fisico della signorina. Inoltre conosceva molto bene la casa, un altro fatto che fa pensare a lei. E la signorina Dunlop poteva benissimo compiere il furto: è rimasta sola per qualche minuto, dopo aver fatto sistemare la stanza per Mortimer, prima che questi fosse riportato in casa".

"Ma non ha motivo di rubarla!" protesta il Colonnello, paonazzo di rabbia. "Non avrebbe saputo come rivenderla, anche se avesse voluto".

"Forse 'rubare' non è la parola più adatta in questo caso" risponde Holmes con calma. " 'Nascondere' andrebbe meglio, com'è dimostrato dal luogo in cui l'ha riposta. Dispiaciuta per il fatto che il matrimonio della sua amica minacciava di andare a monte per colpa dello sparo, sperava che la scomparsa dell'aquila obbligasse tutti a restare qui finché la faccenda non fosse stata risolta. Mi sorprende che Watson non abbia trovato immediatamente la risposta. È più esperto di me nelle romantiche dell'animo femminile". Watson arrossisce lievemente, ma non tenta di rispondere.

Vai al **142**.

Trovi il Colonnello in un angolo della biblioteca; tenta di leggere un giornale londinese, ma è chiaramente sconvolto dagli eventi della giornata, perché il quotidiano gli trema fra le mani. Ti guarda, poi ti chiede: "Avete trovato un movente per la sparatoria?"

"No" ammetti, "ma c'è un aspetto del caso che vorrei esaminare con voi. Conoscete una ragione per cui qualcuno, specialmente Grayson o Harris, potrebbe voler impedire il matrimonio Mortimer-Snead? Potrebbe essere stato quello l'obiettivo del crimine".

Riporta la **Decisione 15**.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Carisma. (Sottrai 2 se hai riportato la **Decisione 16** e/o la **Decisione 17**.)

Se ottieni 2-6, vai al **508**.

Se ottieni 7-12, vai al **362**.

441

"Non sospetto più di Harris" dici, sorprendendo tuo cugino. "Sono venuto a sapere che ha una notevole rendita privata e che erediterà una grande ricchezza. Non sarebbe tanto sciocco da rovinare sé e la propria reputazione con un furto così rischioso, no?"

Vai al **193**.

442

Ti chiedi se non dovresti forse esaminare qualcos'altro nella stanza di Foxx.

Se hai riportato l'**Indizio AA**, vai al **118**.

Altrimenti vai al **575**.

443

"Non so chi ha rubato l'aquila" ammetti con una certa vergogna. "Le mie prove al riguardo sono incomplete".

"Beh, almeno siete abbastanza onesto da ammettere il fallimento" borbotta il Colonnello, frustrato. "Voi sapete chi l'ha presa, signor Holmes?"

Se vuoi riprendere il caso dall'inizio, vai al **Prologo**.

Se vuoi sentire la spiegazione di Holmes, vai al **439**.



444

Entrambi procedete molto cautamente nel bosco, nel tentativo di avvicinarvi silenziosamente alla fonte del rumore: arrivate in una piccola radura, e proprio in quel momento la luna esce da dietro una grande nuvola.

Nella radura è chino un ometto, intento a fare qualcosa fra i cespugli. "Un bracconiere!" grida Mortimer con voce irosa. L'uomo balza in piedi e fugge nel bosco. Mortimer getta un urlo e si lancia al suo inseguimento, con te alle calcagna.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Agilità.

Se ottieni 2-8, vai al **232**.

Se ottieni 9-12, vai al **461**.

Arrivi nel punto in cui puoi intercettare Grayson. E quando arriva, con tua grande sorpresa lo vedi lasciare il sentiero e addentrarsi nel bosco, seguendo una via che riporta verso la casa. Ti chiedi che cosa stia facendo, e devi decidere se continuare a seguirlo o meno.

Riporta l'**Indizio Q**.

Se lo segui, vai al **226**.

Se torni alla casa, vai al **200**.



Il dottor Cunningham considera la tua domanda, poi scuote il capo. "Questa domanda non ha alcun senso, per me" dice. "Non conosco alcuna ragione per la quale qualcuno dovrebbe tentare di impedire il matrimonio, e non vedo alcun nesso fra il matrimonio e la sparatoria. Temo di non potervi aiutare" conclude, tornando al tavolo da biliardo. Lo lasci lì mentre decidi cosa fare poi.

Se non hai riportato la **Decisione 15** e vuoi parlare con il Colonnello Dunlop, vai al **440**.

Se non hai riportato la **Decisione 17** e vuoi parlare con il Capitano Leaf, vai al **532**.

Se non vuoi parlare con nessuno dei due, vai al **349**.

Al termine della colazione senti il rumore di una carrozza provenire dall'esterno, e Beach corre ad aprire il portone ad una coppia anziana. Susan Mortimer vola praticamente fuori dalla sala da pranzo per abbracciare i nuovi arrivati e capisci che devono essere i suoi genitori, in visita per

assistere al duello. Mentre vai nel soggiorno, Beach ti porta una lettera arrivata con la posta del mattino. Con gioia vedi che è di Sherlock Holmes. Ti siedi in un angolino tranquillo a leggerla.

Caro Signore,

ho risolto l'altra questione nel sud-ovest. Avendo un po' di tempo libero, questo pomeriggio sarò a Gunston per condurre le mie ricerche su quei vecchi documenti. Sarei felice di avere voi e Watson con me per cena.

Holmes

Appena ti si presenta l'occasione mostri il biglietto a Watson, che ne è felicissimo.

"E bravo Holmes!" dice con aria di ammirazione. "Quell'uomo ha risolto in una sera due casi che hanno fatto impazzire la polizia per due settimane! Non finirà mai di stupirci".

Ti affretti a dire a Beach che cenerete fuori, e il maggiordomo a sua volta ti informa che il Colonnello desidera vederti nel suo studio. Il Colonnello ti saluta con calore, ringraziandoti per il tuo zelo. "Voglio farvi presente" aggiunge "che spero assisterete al duello questa mattina. Temevo che vi sentiste obbligato a rimanere in casa, ma posso garantire che nessuno tenterà un furto del genere in pieno giorno. A parte questo, Beach e la maggior parte della servitù saranno presenti, mentre gli altri ospiti saranno al duello".

"Tutti gli ospiti?" chiedi.

"Tutti, tranne due" risponde il Colonnello, guardandoti con sospetto. "Il signor Grayson andrà a Gunston per spedire un telegramma e occuparsi di certi affari, mentre il signor Harris desidera rimanere nella sua stanza e sistemare la corrispondenza. In effetti" osserva il Colonnello, confidandosi a bassa voce, "entrambi hanno detto che si

sarebbero sentiti degli intrusi in una funzione tanto strettamente legata al reggimento dell'Artiglieria Leggera dello Yorkshire, ma in questo si sbagliano. Voglio proprio che vi assistiate". L'ansiosa attesa dell'uomo per l'evento imminente è quasi palpabile.

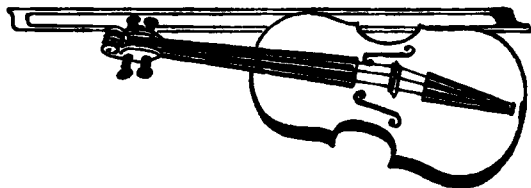
Se assisti al duello, vai al **415**.

Altrimenti vai al **561**.

448

Fai per raccontare agli altri dello sbuffo di fumo, ma poi decidi di non dire nulla. Sta accadendo qualcosa di molto sconcertante, e potresti avere maggiori possibilità di risolvere il mistero osservando gli altri per qualche istante.

Vai al **159**.



449

Ti senti pieno come un uovo dopo la cena abbondante. Forse una passeggiata all'aria fresca ti farà sentire meglio. Esci, evitando cortesemente la zona in cui Harris e la signorina Dunlop stanno passeggiando da soli. La tiepida sera estiva è proprio come l'avresti immaginata: la brezza è fresca e gli alberi e i fiori emanano una fragranza piacevole. La passeggiata ti conduce nel bosco che copre gran parte delle terre del Colonnello.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione.

Se ottieni 2-6, vai al **413**.

Se ottieni 7-12, vai al **534**.

450

C'è un'altra entrata per la biblioteca: la porta che la collega con l'armeria. Dalla descrizione del Colonnello sai che è chiusa allo stesso modo della porta del piano superiore, ben protetta. Ti chiedi se valga la pena di perdere tempo e di correre rischi per esaminarla.

Se vai nell'armeria, vai al 530.

Altrimenti vai al 410.

451

Il Colonnello è deluso dal fatto che tu non abbia scoperto il movente di Grayson, ma afferma che si occuperà lui stesso della faccenda. Più tardi tu e gli altri ospiti venite informati che Grayson è stato costretto a tornare a Londra per 'urgenti motivi familiari'. E solo qualche settimana dopo, vieni a sapere il movente dello sparo.

Vai al 462.

452

"Dovete scoprire chi ha validi motivi per impedire il matrimonio" dice Holmes. "Se riuscirete a trovare la persona, avrete anche lo sparatore".

"Come devo procedere?" chiedi.

"Posso suggerirvi due metodi" risponde Holmes. "Potreste consultare gli archivi del municipio, per vedere se esistano eventuali documenti, testamenti o lasciti fiduciari che abbiano qualche nesso con il matrimonio. Oppure potreste parlare con i più informati tra gli ospiti della casa. Buona caccia, in ogni caso".

Se ti rechi al municipio, vai al 396.

Se torni alle Torri dell'Aquila, vai al 273.

453

Per fortuna hai passato qualche tempo a lavorare nell'archivio di Londra, e sai come cercare le informazioni di cui

hai bisogno. Cominci a consultare gli indici dei testamenti e dei fondi fiduciari locali, e ne trovi uno che elenca i documenti per beneficiario. Solo uno riporta il nome Mortimer: il testamento di un certo Robert Murphy delle Torri dell'Aquila, redatto più di sessant'anni fa. L'impiegato ti prende il testamento e i relativi documenti.

Ecco cosa risulta: se Snead e Susan Mortimer, discendenti dei duellanti originali, si sposeranno, erediteranno le ricchezze di Murphy. Grayson, l'avvocato, è l'unico amministratore fiduciario del patrimonio. Fra i documenti ce ne sono alcuni preparati da lui stesso, che dimostrano che l'avvocato ha investito il patrimonio nella costruzione di una ferrovia. Le informazioni mettono in moto la tua memoria e finalmente comprendi. Se Grayson fosse costretto a ritirare i capitali per pagare l'eredità, la ferrovia fallirebbe ed egli sarebbe rovinato: dunque ha un motivo più che valido per impedire il matrimonio! Poiché non ha assistito al duello, potrebbe essere lui il tiratore nascosto. Accompagnato da Watson torni di corsa alle Torri dell'Aquila per spiegare tutto al Colonnello Dunlop, che ordina a Grayson di partire immediatamente. Contento di aver sventato il crimine, partecipi con gioia al matrimonio due settimane dopo. Ma anche nell'allegria di quella cerimonia un pensiero ti stuzzica: quale sarà la tua prossima indagine? Un omicidio? Forse un rapimento? Non vedi l'ora di ricominciare!

FINE

454

Il bel volto di Snead si incupisce alla domanda, e la signorina Mortimer sembra leggermente seccata. Watson tossisce coprendosi la bocca con il pugno, forse per segnalarti che ti sei spinto troppo in là.

"Il nostro potrà sembrarvi un paese arretrato, signore" dice Snead in tono duro, "ma abbiamo la dignità di evitare le

discussioni su argomenti privati con le persone appena conosciute". Con tuo sollievo, si allontana.
Vai al **436**.

455

Riesci a spingere Harris a parlare della sua vita, e sebbene non tralasci i dettagli, ti sembra che segua le abitudini del ricco ozioso: una vita di cacce e di feste che durano una settimana in varie dimore di campagna. Pare proprio che non lavori; ti chiedi se sia ricco o se sia soltanto abile nell'incoraggiare gli inviti dei ricchi. Alla fine una battuta della signorina Dunlop ti offre l'opportunità di chiedere il suo parere sui furti di gioielli.

Se chiedi a Harris dei furti, vai al **368**.

Altrimenti vai al **590**.

456

Accompagnato da Watson, da Jackson e dal Colonnello Dunlop, attraversi la radura diretto nel bosco, in cerca delle tracce del tiratore nascosto. Non sarà facile, poiché hai solo una vaga idea del luogo in cui si trovava.

Vai al **404**.

457

Guardi entrambi gli uomini in uniforme, ascoltando il Capitano Leaf che grida: "Pronti! Uno!" Dalla canna di Mortimer esce del fumo, quando parte il colpo. "Due!... Tre!" Spara anche Snead, che ha alzato l'arma con un movimento lento e fluido.

Ma improvvisamente succede qualcosa che sconvolge questo momento tanto atteso. Come se fosse stato colpito per davvero, Mortimer grida di dolore e cade comprimendosi il collo. Una donna urla e le esclamazioni di sconcerto degli uomini aumentano la confusione.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione. (Aggiungi 3 se hai riportato l'Indizio S.)

Se ottieni 2-11, vai al 159.

Se ottieni 12, vai al 501.

458

Grayson dimostra la tipica prontezza di spirito dell'avvocato, spiegando con convincente rapidità che ti ha visto sgattaiolare nel bosco ed è arrivato giusto in tempo per impedirti di sparare a Mortimer; contemporaneamente fa sembrare sciocche le tue accuse nei suoi confronti. "Ma perché l'avrebbe fatto?" chiede Mortimer, allibito. "Conosco quest'uomo soltanto da due giorni!"

"Sapete come sono meschini questi investigatori" risponde Grayson, saltando alle conclusioni. "Ormai aveva dimostrato al Colonnello l'infondatezza dei suoi timori per la sicurezza dell'aquila, quindi ha inventato un altro 'crimine' per approfittare ancora della straordinaria ospitalità del padrone di casa".

Nonostante le vigorose proteste di Watson, il Colonnello Dunlop crede all'avvocato. "Grazie, Grayson" dice, stringendo la mano al furfante. "Avete impedito un incidente assai spiacevole. Voi e il dottor Watson" continua, rivolgendosi a te con espressione cupa, "dovete lasciare immediatamente la mia tenuta. Beach si occuperà dei vostri bagagli e ve li manderà alla locanda, a Gunston. Non voglio vedere nessuno di voi due sulle mie terre un minuto di più". Non hai altra scelta che quella di obbedire agli ordini del Colonnello. Con l'aiuto di Watson, fai le valigie e lasci le Torri dell'Aquila.

Quella stessa sera, sei ancora in preda all'imbarazzo e all'umiliazione quando incontri Holmes per cena alla locanda di Gunston. "È un peccato che la vostra indagine sia terminata in maniera tanto scoraggiante" commenta l'investigatore, con lo sguardo fisso sulla porta, "ma almeno

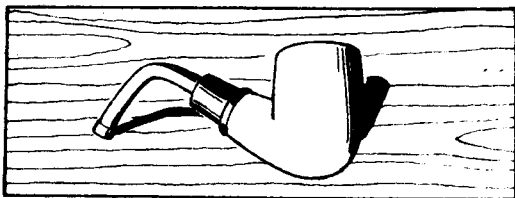
potrà consolarvi il fatto di aver impedito lo sparo. Questa è la parte più importante del nostro lavoro, signore: impedire i crimini".

"Ciò che non riesco a capire è perché Grayson volesse sparare a Mortimer" dice Watson. "Non ho notato segni di inimicizia fra loro. Perché?" Holmes guarda dalla tua parte, dandoti l'opportunità di rispondere per primo alla domanda.

Se hai riportato l'**Indizio L**, e inoltre l'**Indizio K** o l'**Indizio N**, vai al **427**.

Se hai riportato l'**Indizio K** o l'**Indizio N**, ma non l'**Indizio L**, vai al **318**.

Altrimenti vai al **354**.



459

Concentri tutta la tua abilità sul pesante lucchetto, ma non riesci ad aprirlo. La porta resta chiusa. Comunque sei contento di sapere che nessuno può entrare in biblioteca da questa parte. Vai al **393**.

460

"Prima di dirci il nome del ladro" continua Holmes, "avete scoperto dov'è nascosto l'uccello d'oro?"

Se dici che è nascosto al piano di sopra, vai al **556**.

Se dici che è dietro alcuni libri della biblioteca, vai al **576**.

Se dici che è nascosto nel montavivande, vai al **166**.

Se dici che è stato passato a qualcuno in attesa fuori, vai al **121**.

Scavalcando i cespugli e chinandovi per evitare i rami bassi, tu e Mortimer inseguite l'ometto, piccolo ma veloce, attraverso il bosco. Sebbene il presunto bracconiere sfrecci fra gli alberi come un fuoco fatuo, riesci ad avvicinarlo. Mortimer viene da un'altra direzione, e mentre l'uomo esita ti getti addosso a lui: lo fai cadere a terra, e lui non tenta di scappare. Tu e Mortimer lo trascinate nella casa, dove affronterà il Colonnello e gli spiegherà che cosa stava facendo. Vai al 360.

Alla fine apprendi il movente dello sparo da un biglietto che la signora Snead, già Susan Mortimer, invia a Holmes.

Egregio signor Holmes,

non posso scrivere al vostro collega, il signor Hurley, in quanto non sono in possesso del suo indirizzo. Pertanto sarei felice se foste tanto gentile da mostrargli questo biglietto, nel quale è descritto il movente del terribile attentato a mio fratello John. Dopo il matrimonio, Robert e io siamo stati informati del fatto che ci spetta una grossa eredità, lasciata ai primi membri delle nostre famiglie che si fossero sposati. Il signor Grayson era l'unico amministratore del patrimonio e ci ha detto che gli erano necessarie alcune settimane per consegnarci il denaro, in quanto era vincolato in un investimento a lungo termine. Pur essendo sconvolti dalla notizia che il signor Grayson aveva sparato a mio fratello per mantenere il controllo sul denaro, gli concedemmo il tempo richiesto, in quanto non sembrava esserci altra scelta. Mio marito ha indagato sulla sua compagnia e ha deciso che il denaro dovrebbe essere lasciato lì, in quanto si tratta di un ottimo investimento: e il signor Grayson ha provato un profondo rimorso quando ha capito che non c'era alcun bisogno di

comportarsi in maniera tanto abominevole. Ringraziate il vostro amico per il suo aiuto, signor Holmes. Anche se non ha scoperto la soluzione del mistero, almeno ne ha saputo abbastanza da salvare il nostro fidanzamento. Partiamo per il Canada la prossima settimana.

Con affetto, Susan Snead

"Che ironia del destino, eh, Holmes?" commenta Watson. "Grayson ha rischiato la rovina sebbene non fosse assolutamente in pericolo".

"È così che si comportano i criminali, non è vero, Watson?" risponde Holmes. "Il senso di colpa alimenta la paura e la paura finisce sempre per tradire. Emozioni tanto primitive interferiscono con le considerazioni logiche necessarie al successo di qualsiasi impresa".

Mentre Holmes e Watson continuano a discutere del caso, ti chiedi quale particolare delitto ispirerà la tua prossima indagine.

FINE

463

Mentre resti ad ascoltare nella biblioteca vuota, il silenzio innaturale comincia a darti ai nervi. Senti un rumore proveniente da dietro un divano e da dietro gli scaffali. Potrebbe trattarsi di un altro intruso che cambia posizione mentre ti osserva? Forse non è il caso di restare qui, adesso.

Se indaghi sull'origine del rumore, vai al **151**.

Se lasci la biblioteca, vai al **319**.

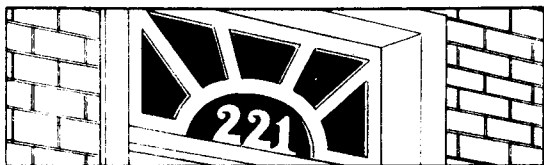
464

"Ma voi *sapete* perché Grayson ha sparato a Mortimer" dice lentamente Holmes, come a sottolineare i suoi poteri superiori di deduzione, "anche se non vi rendete conto di ciò che sapete. Mi avete detto che Grayson era il curatore

fiduciario del testamento che frutterà una grossa somma di denaro a Snead e a Susan Mortimer, quando si spose-
ranno. Se Snead fosse stato creduto responsabile della
possibile morte del tenente, i Mortimer avrebbero certa-
mente mandato a monte il matrimonio su due piedi. Si dà
il caso che le imprese commerciali di Grayson, pur essen-
do solide, abbiano bisogno di molti liquidi. Ovviamente
l'avvocato deve aver investito in esse il capitale del fondo
fiduciario, cosicché doverlo pagare alla felice coppia si-
gnificherebbe la sua rovina. Pertanto, per salvare la situa-
zione, ha escogitato un piano disperato, che perlomeno
non è finito in un omicidio. Avete fatto un buon lavoro nel
mettere insieme le prove che avete scoperto, anche se non
siete stato capace di sfruttarle nel modo migliore".

Lusingato dai complimenti di Holmes, torni alle Torri
dell'Aquila e spieghi il caso al Colonnello Dunlop. Infu-
riato, il Colonnello ordina a Grayson di lasciare la casa al
più presto, per 'urgenti motivi familiari', mentre il fine
settimana volge al termine. Tenti di partecipare con il
massimo entusiasmo ai divertimenti, ma ti chiedi conti-
nuamente quando avrai l'occasione di indagare su un altro
mistero. La sfida non arriverà mai troppo presto!

FINE



465

Il montavivande si rivela un altro vicolo cieco. Ti chiedi
in quale altro luogo potresti scoprire un indizio utile.
Vai al 224.

Le corde legate assieme ti sembrano una grande stranezza, ma non sai con certezza che cosa possa significare una cosa del genere. Decidi di non rivelare la tua scoperta prima di avere a disposizione altre informazioni.

Riporta la **Deduzione 25**.

Vai al **224**.



Esamini la porta e la trovi chiusa a chiave; i chiavistelli interni evidentemente sono chiusi. Sembra che la signorina Mortimer non abbia toccato la porta, quindi tu e Watson vi unite agli altri ospiti in soggiorno per un aperitivo.

Vai al **277**.

Mentre il treno vi porta a ovest, oltre l'estrema periferia di Londra, Watson tira fuori un libro dalla tasca e si sistema più comodamente sul sedile. Sembra che non noti lo stupendo panorama della campagna verde che scorre velocemente accanto al finestrino.

"Che cosa leggi, John?" gli chiedi, incuriosito.

Ti mostra la copertina del libro. "Un romanzo, *Micah Clark*, scritto da un mio amico, il dottor Conan Doyle. Ha un vero talento per i romanzi storici. Questo è ambientato ai tempi della Rivoluzione di Monmouth". Si interrompe, poi aggiunge: "Ho un paio di cose che forse ti piacerebbe leggere". Ti offre due opuscoli: uno è intitolato "L'arte del furto di gioielli" ed è scritto da un uomo che Holmes ha mandato a Dartmoor; l'altro è "Storia dell'Artiglieria Leggera dello Yorkshire".

Se leggi "L'arte del furto di gioielli", vai al **137**.

Se leggi "Storia dell'Artiglieria Leggera dello Yorkshire", vai al **347**.

Se fai un sonnellino, vai al **503**.



469

Tu e Mortimer parlate per qualche minuto, poi tu porti la conversazione sul matrimonio di sua sorella. "Sì, sì, Snead sembra un buon partito" ammette Mortimer. "Naturalmente nessun uomo in realtà è abbastanza degno di mia sorella, ma mi pare che Snead vada bene. Vorrei soltanto che passasse un po' più di tempo prima del matrimonio". "Mi sembra che Snead debba tornare presto in Canada" dici.

"È vero" risponde Mortimer, pensoso. "Preferirei che rimanessero in Inghilterra, dove Susan è nata, ma una ragazza dev'essere libera di fare le proprie scelte". Sospira profondamente.

Vai al **210**.



470

Poi ricordi che il Colonnello Dunlop è rimasto con il gruppo, e non può aver attraversato la pozza di fango.

Vai al **495**.

471

Ti senti sollevato quando il Colonnello dice a Foxx che deve presentarti agli altri ospiti. I due rimasti sono occupati a parlare in un angolo. Il più alto è chiaramente un ufficiale o un ex ufficiale, un uomo dall'aspetto rigido e disciplinato, sui trentacinque anni. L'altro è più basso e più magro, con il volto segnato e i capelli radi. Dunlop ti presenta l'uomo alto come Tenente Jackson, e l'altro come Thomas Grayson, un avvocato di York. Mentre chiacchieri con loro ti chiedi cosa ci fa qui l'avvocato, che non sembra essere più che una conoscenza casuale per il Colonnello. "Perbacco, siamo una compagnia eterogenea" dici, ridendo nervosamente. "Mi sento meno fuori posto che all'inizio. Ma che cosa vi porta qui, signor Grayson?" gli chiedi. "Thomas è mio ospite" interviene il Tenente Jackson, gonfiando il petto. "Lunedì è stato tanto gentile da venire appositamente a casa mia, a South Riding, per portarmi parecchi documenti importanti, ed è stato costretto a rimanere per rivederli assieme a me. Naturalmente, quando il Colonnello Dunlop è venuto da me martedì pomeriggio,

ha insistito affinché Thomas si unisse a noi per il fine settimana: si conoscono da molti anni". Mentre la conversazione tocca altri argomenti, per un attimo rifletti sulle parole del Tenente.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Intuito.

Se ottieni 2-6, vai al **315**.

Se ottieni 7-12, vai al **374**.



472

Capisci che chiunque si sarebbe accorto se Snead avesse lasciato il gruppo per tornare indietro attraversando la zona fangosa. Vai al **495**.

473

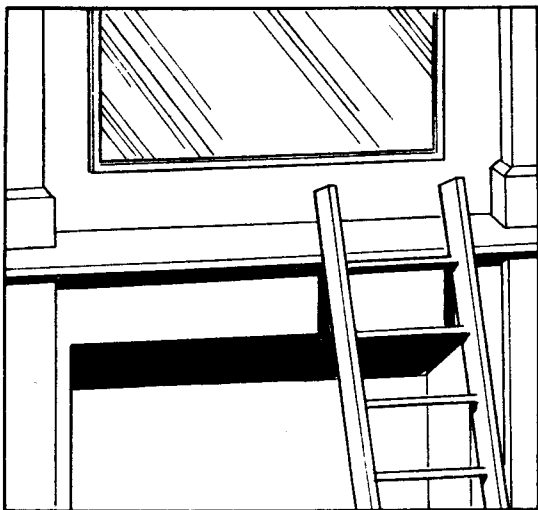
Inizi a esaminare la biblioteca. Una lunga scala a pioli, di legno lucido, è appoggiata alla mensola sopra il caminetto

dove prima si trovava l'aquila. È chiaro che il ladro l'ha usata per raggiungere l'uccello d'oro.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione.

Se ottieni 2-7, vai al **221**.

Se ottieni 8-12, vai al **181**.



474

Il bel volto di Snead all'improvviso si incupisce, poi il giovane d'un tratto si mette a ridere. "La mia opinione è, signore" dice, "che il mio successo dimostri la mia straordinaria fortuna; ha poco a che fare con l'energia o con altre buone qualità, temo. È accaduto che, quando feci visita per la prima volta al Colonnello Dunlop con alcune lettere di presentazione, mi portò con sé a una festa a casa dei

Mortimer. C'erano state discussioni in famiglia, e ritengo che Susan intendesse scandalizzare i genitori: un fidanzato canadese rispondeva alle sue esigenze, e io sono un tipo che non le avrei lasciato rompere il fidanzamento, una volta che fosse stato annunciato. Se non altro sono piuttosto tenace, signore".

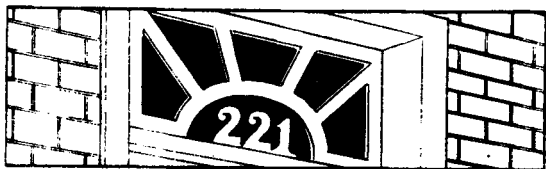
Dapprima Susan sembra offesa, poi scoppia a ridere. "Suvvia, Robert" dice, "portami un'altra tazza di tè o non ti rivolgerò mai più la parola".

Vai al **436**.

475

Quando rifletti sui suoi movimenti, capisci che Leaf non avrebbe mai potuto passare nel fango.

Vai al **495**.



476

Cercando di fare molta attenzione apri lo sportello del montavivande, ma vedi solo le corde che lo fanno funzionare. Provi a tirarle, e scopri che non si muovono affatto. "Il montavivande sembra inservibile" commenti. "Non riesco a far scorrere le corde".

"Non mi sorprende" ribatte il Colonnello. "Non lo usiamo da anni".

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione.

Se ottieni 2-8, vai al **465**.

Se ottieni 9-12, vai al **601**.

Ti rendi conto che Jackson avrebbe attirato l'attenzione, se avesse lasciato il gruppo per passare nel fango. Non è stato così. Vai al **495**.

I medici controllano i servitori che sistemano con cautela Mortimer sulla barella: il tenente sembra stordito dalla ferita. Ci sono braccia più che a sufficienza per trasportare l'infortunato a casa.

Ad un tratto senti Snead dire al Colonnello Dunlop che vorrebbe partire con il treno della sera; ovviamente Snead si rende conto che la sua presenza sarebbe fonte di imbarazzo. Una volta a casa, Beach guida i barellieri in una stanza da letto al pianterreno, allestita apposta per il ferito. Il dottor Cunningham prende immediatamente in mano la situazione e ordina a tutti di uscire, tranne che a Susan Mortimer. Mentre tu e gli altri vi allontanate, noti che mancano Snead, Foxx, Jackson e Leaf.

Mentre il vostro gruppo passa accanto alla biblioteca, il Colonnello dà un'occhiata all'interno, emette un verso strozzato e impreca. "Mio Dio!" grida allibito, "L'Aquila è sparita!" Tutti si affollano all'entrata della stanza, ma tu arrivi per primo. Con il consenso del Colonnello, chiedi a Watson di tenere tutti fuori dalla stanza mentre indaghi. Senti Beach commentare che l'aquila non può essere scomparsa da molto, in quanto lui stesso è entrato poco prima nella biblioteca. Esamini la scena e cerchi di decidere cosa fare.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Intuizione.

Se ottieni 2-7, vai al **473**.

Se ottieni 8-12, vai al **275**.

Ti inginocchi accanto alla porta e controlla accuratamente la cera che avevi fatto colare fra la porta e l'infisso. Noti che è intatta, quindi nessuno si è servito di quell'ingresso da quando hai messo la cera ieri sera.

Vai al 567.

"Il movente era il denaro" spieghi ai tuoi ascoltatori, "causa di molti crimini; infatti Grayson ha un bisogno disperato di denaro. Dovete sapere che lui è il curatore fiduciario di un'ingente eredità che verrà versata al signor Snead e alla signorina Mortimer se si sposeranno. Evidentemente Grayson ha investito quel denaro in qualche impresa commerciale; e se avesse dovuto consegnarlo agli sposi, per lui sarebbe stata la rovina".

"Ma perché sparare a me?" chiede di nuovo Mortimer. "Se avesse ammazzato Snead, avrebbe impedito ugualmente il matrimonio".

Snead fa un inchino, chiaramente ansioso di essere considerato un bersaglio altrettanto importante. "Dubito che Grayson volesse uccidere qualcuno" interviene il dottor Cunningham. "È un ottimo tiratore. Probabilmente intendeva sparare contemporaneamente a Snead: tutti avrebbero creduto che Snead vi aveva sparato nel corso del duello, e il matrimonio sarebbe andato a monte".

Tu e gli altri parlate a lungo del caso prima di tornare in casa. Quella sera tu e Watson vi recate a Gunston e vi vedete con Holmes in una locanda del paese, per cenare insieme.

Dopo mangiato, illustri il caso a Holmes che ascolta in silenzio, fumando la pipa. "Ottima indagine" dice quando hai finito. "State imparando bene il mestiere e avete approfittato della fortuna che vi è toccata. Ieri sera sono arrivato qui in città e ho passato la mattinata in tribunale,

dove ho letto quello strano testamento. Mi sono preoccupato subito dopo averlo letto. Sapevo che Grayson era ospite alle Torri dell'Aquila e che un testamento del genere avrebbe indotto in tentazione anche un brav'uomo".

Continui a conversare con Holmes e Watson, deliziato dai loro complimenti, ma in fondo al tuo animo ti chiedi già quale sarà il prossimo caso.

FINE

481

Quando hai finito, Holmes annuisce lentamente. Con un certo batticuore ti chiedi: sarà d'accordo? "Avete trovato le prove per la vostra accusa" dice lentamente Holmes. "La signorina Dunlop dev'essere la persona che ha rubato l'aquila". Vai al **120**.

482

Harris non era nemmeno nelle vicinanze della chiazza di fango, quindi non può essere lui quello che l'ha attraversata. Vai al **495**.

483

Per il momento hai finito di interrogare i testimoni. Beach ti riferisce che Harris è appena tornato a casa, ma come nel caso di Snead e Foxx, non hai molto da ottenere da lui. O era lontano dalla casa, come sembra, oppure ha rubato lui l'aquila e non l'ammetterà di certo. Pensi di ispezionare le stanze dei vari ospiti al piano di sopra. Al momento quelle di Snead, di Foxx e della signorina Dunlop sono disponibili per una discreta ispezione.

Se indaghi al piano di sopra, vai al **182**.

Altrimenti vai al **369**.

484

I duellanti attendono ai propri posti, con il fianco rivolto all'avversario per ridurre la superficie esposta e la mano che regge la pistola lungo il fianco. "A che cosa dovrò fare più attenzione durante il duello?" ti chiedi.

Se cerchi di scorgere eventuali movimenti fra i cespugli, vai al 558.

Se tieni d'occhio Snead, vai al 507.

Se tieni d'occhio Mortimer, vai al 529.

Se tieni d'occhio tutta la scena, vai al 457.

485

Mentre camminate fra gli alberi, all'improvviso senti un debole fruscio nel sottobosco. Tocchi il braccio di Mortimer e gli fai cenno di fermarsi ad ascoltare. Annuisce quasi immediatamente: anche lui ha udito il rumore.

Vai al 444.



486

Watson si allontana dal capezzale dell'infortunato mentre il dottor Cunningham finisce di bendare la ferita. Chiami Watson accanto a te e sussurri: "C'è qualcosa che non capisco di questa ferita, John".

"Che cosa?" ti chiede tuo cugino, pulendosi le mani su una salvietta.

Se pensi che la ferita non sia stata prodotta da una pistola da duello, vai al 492.

Se pensi che la localizzazione della ferita sia piuttosto strana, vai al 322.

Se sei certo che la pistola di Snead non era carica, vai al 573.

Il Colonnello Dunlop conclude la sua dissertazione sulle armi, poi indica una porta sulla parete di fondo. "Quella porta conduce alla terrazza esterna" spiega, "ma non dovrebbe preoccuparvi. Di notte viene chiusa a chiave e sprangata". Annuisci per dimostrare che hai capito e cedi il passo al Colonnello, che ti porta nuovamente in biblioteca. Non c'è nessun altro nella stanza. "Ho chiesto a mia nipote di portare tutti fuori a vedere i cavalli" spiega il Colonnello. "Volevo darvi la possibilità di controllare la sicurezza di questa stanza senza interruzioni". Cominci con le entrate principali, notando che entrambi gli archi vengono chiusi con dei cancelli scorrevoli. Le grate sono assicurate da un lucchetto con catena. La mensola posta in alto, sopra il caminetto, forma un ampio ripiano, perfetto per esporre una serie di opere d'arte. Il Colonnello dice che di solito vi è esposto un busto di Wellington, che viene tolto soltanto quando è sostituito dall'aquila, in occasione della riunione annuale. Rivolgi quindi la tua attenzione all'Aquila; l'uccello d'oro è montato su una pesante base di legno munita di anelli di acciaio lucido ai quattro angoli. Dal lato posteriore della mensola partono delle catene che passano attraverso gli anelli e sono chiuse da lucchetti sul lato anteriore.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione.

Se ottieni 2-7, vai al **164**.

Se ottieni 8-12, vai al **384**.

"Non ho trovato indizi da cui ricavare che qualcuno odia Mortimer abbastanza da sparargli" ammetti. "Non sembrava che avesse problemi seri con altri ospiti".

Vai al **270**.

489

L'accurato esame della scala a pioli porta i suoi frutti. Su uno dei pioli più bassi trovi una traccia di fango grigiastro. Cerchi di ricordare dove hai già visto fango di quel colore. Riporta l'**Indizio Z**.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione.

Se ottieni 2-6, vai al **372**.

Se ottieni 7-12, vai al **520**.



490

Pensi a che cosa dovrai fare dopo. Tutti sono riuniti in salotto, tranne John e Susan Mortimer e il dottor Cunningham, che sono in camera di Mortimer.

Il Colonnello chiede di fare silenzio, gridando per farsi sentire nel mormorio eccitato. "Chiedo assolutamente la vostra attenzione!" tuona, e tutti tacciono. "C'è un ladro fra noi". Si interrompe per lasciare spazio ai commenti, poi continua. "Chiedo la vostra gentile comprensione. Vi prego di non fare progetti di partenza finché non sarà scoperto il ladro dell'aquila. Grazie". Tutti sembrano più che turbati e molto impazienti.

Il Colonnello ti fa cenno di avvicinarti e sussurra: "Sarebbe saggio portare a termine l'indagine al più presto".

Se hai riportato l'**Indizio AA**, vai al **333**.

Altrimenti vai al **196**.

491

L'idea di Watson ladro ti fa ridere. Devi ricordarti di raccontargli tutta la storia.

Vai al **495**.

492

"Anche se una delle due armi fosse stata carica, una pistola da duello non avrebbe potuto provocare una ferita del genere, non da quell'angolazione" dichiara con veemenza. "No, cugino, ti sbagli" ribatte Watson. "La pallottola l'ha colpito soltanto di striscio: qualsiasi pistola avrebbe potuto produrre quel tipo di ferita".
Vai al 103.

493

È chiaro che il dottor Cunningham non ha abbandonato la barella, e quindi non è passato nel fango.
Vai al 495.

494

Per fortuna le mele rotanti pongono rapidamente termine alla gara. Grayson manda in frantumi la sua con un colpo solo, mentre tu e gli altri mancate il bersaglio. Ti unisci alle signore e agli altri uomini e ti congratuli con l'avvocato per l'ottima mira. In breve tutti cominciano a chiacchierare aspettando il pranzo. È stata una mattinata piena di avvenimenti.
Vai al 345.

495

L'identità della persona che ha lasciato le impronte resta un mistero. Vai al 568.

496

Pensi di parlare con il Tenente Jackson, per vedere se ha notato qualcosa.
Se parli con Jackson, vai al 498.
Altrimenti vai al 180.

497

"In effetti la mia domanda riguarda una questione personale, Capitano" spieghi. "Sembra che la sparatoria di oggi possa mandare all'aria il fidanzamento fra il signor Snead e la signorina Mortimer. Secondo lei qualcuno trarrebbe vantaggio da un evento tanto malaugurato?"

Leaf ride di cuore. "Beh, qualsiasi uomo libero potrebbe approfittare del fatto che Susan Mortimer torni di nuovo libera" scherza, "ma non conosco nessuno che possa guadagnare qualcosa rovinando il loro matrimonio. Anzi, da esso deriverebbero molti vantaggi".

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Intuito.
Se ottieni 2-7, vai al **251**.

Se ottieni 8-12, vai al **227**.

498

Jackson entra e si siede sulla sedia. Il brandy l'ha rilassato notevolmente. "Mi sembra di capire che siate andato direttamente in salotto" cominci. "Avete sentito qualcosa in biblioteca mentre eravate lì, prima che gli altri entrassero e si venisse a sapere che l'aquila era scomparsa?"

Jackson scuote il capo. "Conoscete il Capitano Leaf" dice con un sorriso. "Quando si è con lui si sente solo la sua voce; penso che dalle stanze vicine non si sentirebbe neanche un colpo di cannone..." Ride di gusto, ma non sa darti altre informazioni utili.

Vai al **180**.

499

"Nessuno, eccetto voi e la servitù" risponde sorridendo. "E voi siete venuto fuori dal salotto, non dalla biblioteca".

Vai al **526**.

500

Cerchi di districarti fra gli indici che si riferiscono ai documenti locali, e sfogli alcuni dei documenti in questione, ma non riesci a trovare il modo di individuare chi potrebbe trarre vantaggio dal fallimento del matrimonio Snead- Mortimer. Quindi torni alle Torri dell'Aquila, nella speranza che qualcuno possa fornirti l'indizio mancante. Vai al 273.

501

Ti guardi in giro e vedi uno sbuffo di fumo che si leva dal bosco, al di là della radura. Qualcun altro ha sparato nello stesso momento in cui ha tirato Snead! Che succede?

Riporta l'Indizio T.

Se parli a tutti dell'altro tiratore, vai al 276.

Altrimenti vai al 448.

502

Parli ancora un po' con Harris, finché ti dice gentilmente: "Vi prego di scusarmi. Ho promesso alla mia fidanzata che avrei fatto una passeggiata con lei, questa sera, e il tempo vola". Mentre Harris lascia la biblioteca, ti chiedi cosa puoi fare adesso. Il Capitano Leaf cerca qualcuno con cui parlare, ma volendo puoi fare una passeggiata fuori, o salire nella tua stanza.

Se parli con Leaf, vai al 127.

Se esci, vai al 308.

Se vai nella tua stanza, vai al 578.

503

Nessuno dei due opuscoli ti attira. Mentre Watson affonda la testa nel libro, tu ti appoggi allo schienale e ti addormenti. Perché preoccuparsi del caso prima di arrivare sul posto?

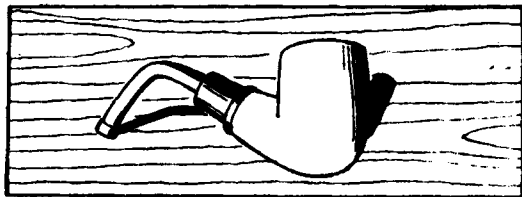
Ti svegli da un sogno piacevole mentre il treno rallenta e i freni sibilano e stridono. Guardi tuo cugino e vedi che sta rimettendo via il romanzo.

Vai al 329.

504

Le serrature e i chiavistelli sembrano essere nella stessa posizione di ieri sera, ma non puoi dimostrare che qualche abile ladro non sia uscito dalla porta. Tuttavia sei sicuro di un fatto: solo un mago avrebbe potuto chiudere così bene a chiave la porta dall'altro lato.

Vai al 567.



505

Aspetti di sentire la valutazione di Holmes della tua prova, felice di veder sorridere il grande investigatore. "Avete agito molto bene" dice Holmes. "Avete trovato solide prove. Non possono esserci dubbi che sia stata la signorina Dunlop a prendere l'aquila".

Vai al 120.

506

"Non ho altre prove concrete" ammetti. "Tuttavia il ladro doveva conoscere molto bene la casa, e di certo questo è vero per la signorina Dunlop".

Se hai riportato la **Deduzione 19**, vai al 325.

Altrimenti vai al 481.

507

Osservi attentamente Snead mentre il Capitano Leaf grida: "Pronti! Uno!" Mortimer spara. Poi Leaf continua: "Due!... Tre!" Snead alza la sua pistola e spara anche lui. Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione.

Se ottieni 2-8, vai al **596**.

Se ottieni 9-12, vai al **205**.

508

Mentre poni la tua domanda, capisci di essere stato troppo sfacciato nella caccia alla persona sospetta, e di non aver agito con la discrezione necessaria. I genitori di Mortimer e Grayson ti si avvicinano, ed esigono di sapere come osi fare domande tanto personali. Poi sfogano le loro ire sul Colonnello Dunlop.

"Chi è quest'uomo?" chiede il signor Mortimer, che quasi balbetta per la rabbia. "È vostra abitudine, Colonnello, includere un ficcanaso di professione nella lista degli ospiti?" Il Colonnello è palesemente turbato dall'incidente e ti suggerisce di partire domani mattina.

Se hai riportato l'**Indizio X**, vai al **353**.

Altrimenti vai al **124**.

509

Ti rimetti ad armeggiare con la serratura, nel tentativo di richiuderla. Trovi che si tratta di un'operazione assolutamente diversa da quella di aprirla.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Abilità. (Aggiungi 2 se hai il *passe-partout*.)

Se ottieni 2-8, vai al **162**.

Se ottieni 9-12, vai al **104**.

Quando Leaf sorride, sentendo un fiume di parole irose fra i due che sono impegnati a giocare a carte, osi chiedergli: "Capitano, sembra che la lite vi diverta. Mi pare una reazione strana, no?"

Il Capitano ti porta fuori dalla sala del biliardo e ti conduce in un altro salottino. "Sedetevi, giovanotto" ti invita cordialmente, "e vi dirò qualcosa". Prendi posto su una comoda sedia, chiedendoti quale prolisso racconto sarai costretto a sopportare.

"Vedete, signore" inizia il Capitano Leaf, "il *clou* di queste riunioni, almeno a mio parere, è rappresentato dalla rievocazione del vecchio duello fra Snead e Mortimer. Sì" aggiunge, prima che tu possa interromperlo, "il giovane Snead e Mortimer sono i pronipoti dei duellanti originali. I loro antenati si affrontarono in duello una settimana prima della Battaglia di Waterloo. Come avrete certamente immaginato, si trattò di un'aspra disputa. Domani i pronipoti assumeranno il ruolo dei rispettivi bisnonni, e sono molto contento di vederli manifestare una certa aggressività. La rabbia renderà l'avvenimento di domani più... realistico".

"Quale fu la causa del vero duello?" chiedi. "Un'offesa all'onore" risponde il capitano. "Snead voleva sposare la sorella di Mortimer, che aveva soltanto sedici anni. Poiché Snead aveva già sepolto una moglie e aveva un figlio, Mortimer riteneva che l'unione non fosse auspicabile e si oppose. Quando si affrontarono, Mortimer sparò troppo in fretta e mancò il bersaglio; Snead, famoso per essere un ottimo tiratore, deviò appositamente il colpo. Tuttavia, mentre si scambiavano le cortesie di rito dopo il duello, apparve chiaro che non avevano dimenticato il proprio odio".

"Non molto decoroso, eh?" mormori. "No, affatto" risponde Leaf con una risatina sommessa. "Anzi, se non fosse

stato per gli eventi di Waterloo, il duello sarebbe stato una macchia sull'onore del nostro reparto, più che uno dei suoi momenti più alti. Il loro onore, tuttavia, non fu sminuito dalle ferite mortali che entrambi riportarono prima che quella terribile giornata fosse terminata. Dopo la battaglia la sorella di Snead emigrò in Canada, prendendo con sé il nipotino orfano. Anche Mortimer lasciò un figlio. E ora i loro eredi si incontrano per la prima volta da quel giorno glorioso. Rievocheranno per noi il duello originale, nel settantacinquesimo anniversario. Snead ama la sorella di Mortimer, come accadde tanti anni fa. Che sorpresa avranno, il giorno del loro matrimonio!" esclama il Capitano in tono un po' misterioso, ridacchiando fra sé.

Riporta l'Indizio D.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Intuito.

Se ottieni 2-7, vai al **373**.

Se ottieni 8-10, vai al **219**.

511

"Penso che l'abbia rubata per ordine del fidanzato, Harris" dichiara. "Il giovane deve aver bisogno di denaro, e ha abusato del suo amore per indurla ad un atto così spregevole".

"Stupidaggini!" esplode Holmes, furioso. "Neppure Lestrade nelle sue giornate peggiori avanzerebbe un'ipotesi tanto assurda. Non ci sono prove a sostenerla, e il signor Harris è un giovane ricco e onesto".

Vai al **138**.

512

Percorri il corridoio fino alla stanza di Foxx e ti fermi davanti alla porta. "Ho qualche motivo per ispezionarla?" ti chiedi.

Se ispezioni la stanza di Foxx, vai al **285**.

Altrimenti vai al **575**.

"È stato Robert Snead a rubare l'aquila" concludi. "Ha lasciato il gruppo appena tutti sono ritornati a casa, e i suoi movimenti non si possono ricostruire con esattezza".

"E come avrebbe fatto?" ti chiede Holmes, palesemente scettico. Mentre soffia anelli di fumo verso il soffitto, vedi i tuoi sogni di investigatore dissolversi assieme a essi. "Sarà pure vero che la chiave del suo baule può aprire anche i lucchetti, ma dubito che potesse correre al piano di sopra, prendere la chiave, tornare al piano di sotto, rubare l'aquila e tornare di nuovo di sopra nel tempo che aveva a disposizione. Inoltre, quale vantaggio avrebbe tratto dal furto? Anche se fosse riuscito a portare di nascondo l'aquila fuori dalla casa, non avrebbe saputo come rivenderla, e non avrebbe osato lasciare il paese con un oggetto tanto noto fra i bagagli".

Vai al 540.

Strisci lungo la cornice verso la mensola. Cominci già ad avere più rispetto per i sistemi di sicurezza del Colonnello Dunlop; poi il piede destro ti scivola dalla modanatura! Riesci a soffocare un urlo, ma cadi pesantemente sul pavimento della biblioteca rovesciando un tavolinetto pieno di oggettini di porcellana che si frantumano sul pavimento.

Pieno di lividi dolorosi, impieghi un po' a rialzarti. Noti che Watson si è nascosto prudentemente dietro le tende del salotto quando il Colonnello Dunlop, Mortimer, Beach e numerosi servitori accorrono nella stanza. Arrossisci fino alle dita dei piedi e spieghi al Colonnello che cos'hai fatto, senza riuscire a capire se sia arrabbiato o divertito. Il Colonnello si schiarisce la gola. "Il nostro giovane amico stava controllando la sicurezza dell'aquila, come

gli avevo detto di fare. Va tutto bene. Tornate pure nelle vostre stanze, e buona notte!"

Mentre gli altri si avviano alle loro stanze, sali dolorante le scale che portano alla tua camera da letto, dove Watson si occupa delle tue ferite.

"Ti farà male per parecchi giorni" ti avverte tuo cugino.

"Hai bisogno di riposo, mio caro ragazzo".

Sottrai 1 dal tuo bonus di Abilità per tutto il resto dell'avventura. Vai al 235.

515

Nessuna delle scarpe nell'armadietto reca tracce di fango, ma mentre ti allontani noti un altro paio parzialmente nascosto sotto il letto. Le raccogli e vedi tracce di fango sulle suole e sui lati. Allora la signorina Dunlop è passata nel fango... potrebbe aver rubato lei l'aquila? Ma perché? Riporta l'Indizio FF.

Vai al 146.

516

"Penso di poter risolvere il caso" dici lentamente, raccogliendo i pensieri. Watson e Holmes si sporgono per ascoltare meglio. "Il signor Grayson, l'avvocato, è l'unico curatore fiduciario dell'enorme patrimonio i cui frutti verranno dati ai due giovani quando si sposteranno. Se avesse usato il denaro - o ne avesse abusato - per i propri affari, per lui potrebbe essere un disastro doversene separare".

Holmes annuisce, e sul suo volto si dipinge un'espressione soddisfatta per la tua analisi. "Molto bene" dice, "oggi ho visto il testamento mentre esaminavo altri documenti al municipio. E so che la compagnia di Grayson, la "Whitby e York", ha bisogno di ogni centesimo che riesce a raggranellare. Avanti, finiamo la cena e poi ci recheremo alle Torri dell'Aquila". Mentre Holmes e Watson parlano dei furti di gioielli che Holmes ha risolto nel Devon e in

Cornovaglia, mangi in silenzio. Ti chiedi già quale mistero sarà alla base del tuo prossimo caso.

FINE

517

Spieghi ciò che hai visto e ciò che hai fatto al Colonnello Dunlop e agli altri, che restano a bocca spalancata. Grazie alla difesa incondizionata di Watson nei tuoi confronti, non credono alla versione dei fatti data da Grayson. Il fucile che impugna non fa molto per aumentare la sua credibilità.

"E pensare che vi ho trattato come un ospite!" urla il Colonnello, con il volto paonazzo da far paura. "Thomas Grayson, siete un disgraziato! Uscite dalla mia casa e non rivolgetemi mai più la parola! Farò fare a Beach le vostre valigie e ve le manderò a casa. Ringraziate il cielo che vi risparmi lo scandalo di un processo!"

Travolto dall'ira degli ex amici, Grayson si allontana senza una parola. Fra le esclamazioni eccitate delle altre persone, la voce confusa di Mortimer è la più forte: "Ma perché avrebbe dovuto spararmi? Non l'avevo mai visto, prima di questo fine settimana, e tanto meno gli ho dato un motivo per uccidermi!" Gli altri ti guardano, in attesa di una spiegazione.

Se hai riportato l'**Indizio L**, e inoltre l'**Indizio K** o l'**Indizio N**, vai al **480**.

Se hai riportato l'**Indizio K** o l'**Indizio N**, ma non l'**Indizio L**, vai al **371**.

Altrimenti vai al **304**.

518

A quanto pare Foxx, quand'è tornato nella sua stanza, ha lasciato cadere le chiavi e il denaro sul tavolino accanto al letto. Fra gli altri oggetti scorgi un pezzettino di metallo, che ti ricorda il grimaldello che una volta hai sequestrato

a uno scassinatore. Avrebbe potuto aprire il lucchetto?
Non resisti alla tentazione di provarlo.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Astuzia.

Se ottieni 2-7, vai al **242**.

Se ottieni 8-12, vai al **170**.

519

"Non ho visto nessuno, oltre alla servitù" risponde la signorina Dunlop. "Nessuno di loro lavorava nei pressi della biblioteca".

Vai al **526**.



520

Ti concentri sul fango, che ha una pallida sfumatura di grigio. Dopo aver riflettuto per qualche minuto, ricordi dove l'hai già visto. C'è una chiazza di terra e fango di quel colore a metà strada fra la casa e la scena del duello. Ricordi che il sentiero che porta alla radura gira attorno alla zona fangosa.

Riporta l'**Indizio AA**.

Vai al **428**.

521

La prima cosa da fare è salire nella galleria e avvicinarsi alla porta che si apre sul corridoio del piano superiore. Almeno puoi eliminare le prove della tua recente intrusio-

ne richiudendo la porta a chiave. Scendi nuovamente la scala, certo che ci sia qualcosa di utile che puoi fare qui. Cancella la **Decisione 7**.
Vai al **560**.

522

"Ho visto un uomo nascosto ai margini del bosco poco prima della rievocazione del duello" dici. "Deve aver sparato lui il colpo che ha ferito Mortimer".

"Però non l'avete visto sparare, giusto?" chiede Holmes, e tu scuoti il capo. "Come fate a sapere che non era uno del luogo, venuto ad assistere allo spettacolo? Vedere un uomo non basta, anche se questo ci porta alla deduzione giusta".

"Ma Holmes, come fate a sapere che c'era un altro tiratore?" chiede Watson. "Voi non eravate presente, noi sì!"

Se vuoi la spiegazione di Holmes, vai al **194**.

Se vuoi riprendere il caso dall'inizio, vai al **Prologo**.



523

Ti avvicini all'uomo da dietro, senza far rumore. Non ti sente fino a quando non sei a un metro di distanza o giù di lì; allora sobbalza e si gira di scatto. Vedi che la spia nascosta è il bracconiere, **Badger Phillips**.

"Che ci fate qui?" chiedi in tono aspro. "Parlate, oppure chiamerò la servitù".

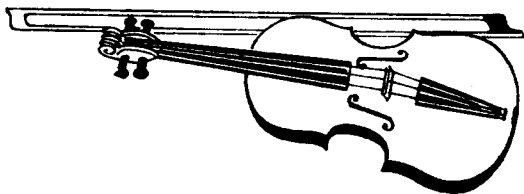
Riporta l'**Indizio M**.

Se hai il bastone da passeggio, vai al **336**.

Altrimenti vai al **144**.

"Oh, non credo proprio che Phillips abbia intenzione di rubare l'aquila" dici a Watson, che sbadiglia. "L'ho visto quand'ero fuori, questa notte, e gli ho chiesto che cosa stava facendo. Ha insistito nel dire che cercava Mortimer, per dargli una lezione dopo l'incidente dell'altra sera. Dubito che un ometto tanto banale estenda la propria caccia di frodo alle aquile".

Vai al 433.



Appena raggiungi le Torri dell'Aquila, Beach ti comunica che il Colonnello ti attende nel suo studio. "Allora?" chiede Dunlop, inferocito. "Avete trovato chi ha commesso quest'atrocità?"

"No" ammetti. "Il colpevole ha nascosto bene le sue tracce. Dovremo trovare qualche altro mezzo per identificarlo. Questa sera il dottor Watson e io ceneremo a Gunston con Sherlock Holmes. Gli esporrò il caso e ascolterò i suoi suggerimenti".

"Vorrei che Holmes fosse stato qui oggi" borbotta il Colonnello, "ma so che farete del vostro meglio. Agite con cautela, giovanotto. Non voglio che uno scandalo rovini la festa a tutti". Lo assicuri che agirai con estrema attenzione, e il Colonnello dice al suo cocchiere di portarvi a Gunston.

Scendete fuori dalla locanda "*Allo Stemma di Gunston*"; e la prima persona che vedi all'interno è Sherlock Holmes. Vai al **394**.

526

Rifletti sulla sua risposta, poi le chiedi: "E dopo che Mortimer è stato riportato in casa e sistemato nella sua stanza?"

La signorina Dunlop non risponde e sembra a disagio.

Insisti: "Avete visto qualcosa in quel momento?"

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Carisma.

Se ottieni 2-7, vai al **401**.

Se ottieni 8-12, vai al **264**.

527

Ti avvicini all'armadio ed esami le scarpe, che sembrano pulite. O Foxx non si è cambiato le scarpe quand'è salito in camera dopo il duello, oppure ha pulito quelle che indossava. Dalle sue scarpe non apprendi niente di utile.

Vai al **575**.

528

Scavalchi cautamente la ringhiera e cominci a strisciare lungo la cornice. Tuttavia bastano solo pochi passi a farti capire che non riuscirai a raggiungere sano e salvo la mensola.

"Dannazione, è impossibile!" sussurri, frustrato. Riluttante, torni nella galleria e al pianterreno della biblioteca.

Vai al **595**.

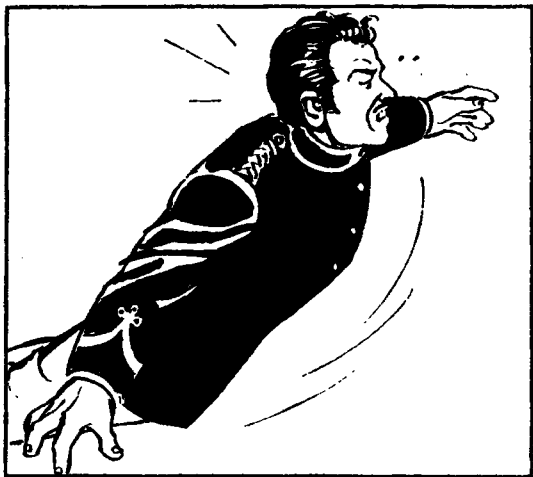
529

Guardi Mortimer in uniforme, mentre il Capitano Leaf grida: "Pronti! Uno!" Mortimer solleva rapidamente la pistola e spara. Mentre il colpo echeggia fra gli alberi, Leaf conta: "Due!... Tre!" e senti lo sparo della pistola di Snead.

Ma, con tua enorme sorpresa, senti che Mortimer grida di dolore, portandosi la mano al collo. Si gira a metà barcollando. Le donne strillano, gli uomini lanciano grida di stupore e tutti accorrono al suo fianco.

"Che è successo?" grida Watson.

Vai al 159.



530

Sebbene ispezionare l'armeria ti sembri una perdita di tempo, la coscienza ti costringe a controllare tutti gli ingressi della biblioteca. Fai cenno a Watson di seguirti nell'armeria e ti fermi un attimo fuori dalla porta. Hai sentito un rumore all'interno, o è soltanto il frutto della tua immaginazione?

Fai segno a Watson di fermarsi, poi apri la porta cercando di non far rumore. C'è una persona dall'altro lato della

stanza, intenta a esaminare qualcosa con una lanterna cieca.

Se rivolgi la parola all'estraneo, vai al **292**.

Se cerchi di prenderlo alle spalle, vai al **215**.

531

Ti muovi silenziosamente, quasi come Holmes, e riesci a restare vicino a Grayson. Sei soddisfatto di te stesso, ma ti chiedi se il gioco vale la candela. Sembra che Grayson, come aveva detto, stia prendendo la via più diretta per Gunston.

Se continui a seguirlo, vai al **425**.

Se torni a casa, vai al **200**.

532

Trovi il Capitano Leaf in salotto, impegnato a chiacchiere con Jackson e Harris e a rinnovare la sua amicizia di lunga data con la bottiglia del brandy. Gli chiedi cortesemente di parlare con lui della storia del reggimento e noti che gli altri due si affrettano ad andarsene, dopo essersi scusati gentilmente. Pare proprio che tu non sia il solo ad aver sperimentato la travolgente prolissità del Capitano nel raccontare.

Riporta la **Decisione 17**.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Carisma. (Sottrai 2 se hai riportato la **Decisione 15** e/o la **Decisione 16**.)

Se ottieni 2-6, vai al **508**.

Se ottieni 7-12, vai al **258**.

533

Chiami Watson dal salotto e sali al piano di sopra con lui. Decidi di concentrare le tue ricerche sulle tre stanze mentre Watson esamina i nascondigli del secondo piano. Mentre tuo cugino entra in un ripostiglio, ti fermi fuori dalla

stanza di Snead. Ti chiedi se non potresti eliminare qualche sospettato anche senza fare ispezioni.
Se ispezioni la stanza di Snead, vai al **230**.
Altrimenti vai al **512**.

534

Ti accorgi che c'è qualcuno acquattato fra i cespugli ai margini del bosco, e che osserva attentamente la casa. Che cosa sta facendo? La discrezione suggerirebbe di lasciarlo perdere.
Se lo ignori, vai al **413**.
Se cerchi di prenderlo di sorpresa, vai al **234**.

535

Mentre fai per prendere la camicia pulita, senti uno strano raschiare nel corridoio, seguito da una risatina repressa. "Cos'era?" chiedi a Watson.
"Oh, niente" ti risponde, distratto dai tentativi di annodarsi la cravatta. "Probabilmente le signorine si stanno raccontando qualche segreto". Detto ciò, dedica nuovamente la propria attenzione alla cravatta.
Se vuoi vedere da dove veniva il rumore, vai al **305**.
Altrimenti vai al **327**.

536

"Quindi ammettiamo che un cecchino abbia sparato a Mortimer" dice Holmes. "Resta ancora una domanda cruciale per il nostro amico. Considerando le prove a nostra disposizione, sentiamo chi si è nascosto nel bosco per sparare a Mortimer".
"Sì, ditecelo, giovanotto!" ti esorta il Colonnello.
Se accusi Harris, vai al **220**.
Se accusi Badger Phillips, vai al **592**.
Se accusi Grayson, vai al **250**.

537

Il terreno solido, ricoperto in molti punti da foglie ed erba alta, vanifica tutti i tuoi sforzi per rintracciare il cecchino. Dopo una lunga ricerca, devi arrenderti e torni a casa. Vai al **525**.

538

"Senza offesa, cugino, ma i tuoi appunti non sono di grande aiuto" commenti, dopo che Watson ha completato il suo riassunto. "Il ladro sembra approfittare di qualsiasi occasione gli si presenti".

"Allora dobbiamo stare attenti a non offrirgli alcuna possibilità" risponde Watson, cupo. "Holmes crede che nessun altro, tranne lui, possa agire con successo in casi del genere. Ora dobbiamo dimostrargli quanto si sbaglia". Fai a Watson un altro paio di domande riguardo ai suoi appunti, ma non apprendi nulla di utile.

Vai al **468**.

539

Cercate tutti quanti molto attentamente fra i cespugli, ma non riuscite a localizzare il punto esatto dal quale è partito il colpo, né trovate tracce dello sparatore. Deluso, torni a casa. Vai al **525**.

540

Arrossisci d'imbarazzo per aver accusato l'uomo sbagliato. Potresti fare di meglio, se avessi un'altra occasione per indagare.

Se vuoi riprendere il caso dall'inizio, vai al **Prologo**.
Se vuoi sentire la spiegazione di Holmes, vai al **439**.

"Ho trovato prove concrete, molto solide" esordisci. "C'era un po' di fango grigiastro sulla scala a pioli della biblioteca. Ho trovato fango dello stesso colore sulle scarpe della signorina Dunlop".

Vai al 201.

Osservi Grayson mentre punta il fucile su Mortimer.

Intanto il Capitano Leaf enuncia le regole a Mortimer e Snead, che sono ormai pronti. "Non sparerà sul serio" ti dici. "È impossibile!"

"Dirò 'Pronti' e poi conterò fino a cinque, signori" annuncia Leaf. "Potrete sparare in qualsiasi momento dopo che avrò iniziato il conteggio, ma dovete farlo prima che arrivi a cinque".

"Pronti! Uno!" La pistola di Mortimer spara. "Due!... Tre!"

La pistola di Snead e il fucile di Grayson sparano all'unisono. Mortimer grida di dolore e cade a terra. Le donne strillano e gli uomini sembrano sconvolti da quello spettacolo. Salti fuori dal tuo posto di osservazione e richiami l'attenzione dei presenti, indicando il nascondiglio di Grayson. L'avvocato fa dietro-front e fugge rapidamente nel bosco, mentre Watson, il Colonnello Dunlop e gli altri corrono da te. Spieghi in fretta l'accaduto. Il fucile abbandonato da Grayson e la sua fuga confermano la tua storia. "Ma perché non avete fermato quel mascalzone, in nome di Dio?" ruggisce Dunlop. "Che razza di investigatore siete?"

"Non ero sicuro delle sue intenzioni" spieghi, ma la tua logica sembra sbagliata. Il successivo inseguimento di Grayson si rivela vano. È riuscito a fuggire!

Sei felice di cenare a Gunston quella sera. Tu e Watson vi trovate con Holmes in una piccola locanda. Mentre descri-

vi i punti salienti del caso, Holmes ti ascolta in silenzio ma con la consueta attenzione. "Ma perché l'ha fatto?" chiede Watson, visibilmente scosso. "Non capisco!"

Se hai riportato l'**Indizio L**, e inoltre l'**Indizio K** o l'**Indizio N**, vai al 427.

Se hai riportato l'**Indizio K** o l'**Indizio N** ma non l'**Indizio L**, vai al 318.

Altrimenti vai al 354.

543

Mentre stai per entrare in sala da pranzo, il Colonnello ti fa cenno di seguirlo nel suo studio per un attimo. "Che c'è, signore?" gli chiedi, mentre si chiude la porta alle spalle. "Qualcuno ha tentato di intrufolarsi nella biblioteca, ieri sera" dice, chiaramente preoccupato. Serra le mani davanti a sé, forse per impedire che tremino. "Quando Beach ha aperto la casa, questa mattina, ha scoperto che la serratura della porta che conduce dal corridoio del piano superiore alla galleria della biblioteca era stata aperta, anche se i chiavistelli erano intatti. Possiamo dirci fortunati di avere ancora l'aquila. Che ne pensate?"

Arrossisci un po', poi spieghi brevemente la tua spedizione di ieri sera. "Quindi vedete" concludi, "che non c'è nulla di cui preoccuparsi".

"Beh, vi prego di fare attenzione" ti dice il Colonnello, "non voglio che gli ospiti sappiano della presenza di un investigatore fra loro. Tuttavia" aggiunge con una risatina nervosa, "sembra che abbiate ancora bisogno di qualche lezione nell'arte dello scassinatore. Non sapevate che a volte chiudere una porta a chiave è difficile quanto aprirla, vero? E adesso andiamo a fare colazione". Il Colonnello ti porta in sala da pranzo e comincia a riempirsi il piatto di uova e pancetta.

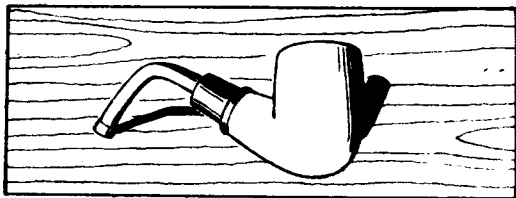
Vai al 309.

Dopo il pasto resta ancora un po' di tempo prima dello scambio di colpi, che avrà luogo a mezzogiorno e cinque. Ricordi che Watson ha portato personalmente le pistole da casa. "Hai portato tu le pistole, John" dici, sondando un po' la situazione. "Hai controllato per vedere se erano cariche? Sarebbe tragico se qualcuno rimanesse ferito sul serio, oggi".

"Impossibile" risponde Watson, ridendo alla sola idea. "Ho pulito entrambe le pistole prima di portarle fuori dall'armeria, e da allora nessuno le ha toccate. Foxx le caricherà soltanto con la polvere, poco prima che vengano consegnate a Mortimer e a Snead.

Riporta l'**Indizio O**.

Vai al **381**.



Continui a esaminare le pistole. Sono pulite e vuote, pronte all'uso. Non noti nulla di strano, e con sollievo del Colonnello le rimetti nell'astuccio.

Vai al **426**.

Il baule da marinaio è pieno di abiti. Evidentemente Snead non ritiene che sia il caso di disfare le valigie quando si trattiene solo pochi giorni in una casa. Esamini il baule per accertarti che non abbia scomparti segreti.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione.

Se ottieni 2-6, vai al 547.

Se ottieni 7-12, vai al 550.

547

Non trovi niente nel baule, e rimetti tutto a posto con grande cura, assicurandoti che sia come l'hai trovato.

Vai al 562.

548

Cerchi di esaminare la porta, le serrature e i chiavistelli in alto e in basso, nella speranza di capire se qualcuno l'ha usata o meno di recente.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Cultura.

Se ottieni 2-7, vai al 504.

Se ottieni 8-12, vai al 266.

549

"È una vita cui è facile abituarsi" risponde Harris, "e se dedicherete tutte le vostre energie e le vostre capacità agli affari, un giorno forse potrete possedere una casa come questa. Per quanto mi riguarda" dice con una risata che suona artefatta, "non sono stato costretto a fare denaro in questo modo. Sono stato molto fortunato. Mio zio mi ha lasciato una rendita di quattromila sterline l'anno due anni fa, ed erederò un altro bel gruzzolo alla morte di mio padre. Posso fare tutto ciò che mi piace, a differenza della maggior parte di coloro che devono guadagnarsi da vivere".

Riporta la Deduzione 6.

Vai al 502.

550

L'ultimo oggetto che esamini è un fazzoletto sporco, appallottolato in un angolo in fondo al baule. Quando lo raccogli, senti che è pesante; scopri che contiene tre pallottole di piombo, che potrebbero adattarsi alle pistole da duello. Rimetti tutto al proprio posto nel baule, assicurandoti che rimanga come Snead l'ha lasciato.

Riporta l'Indizio DD.

Vai al 562.

551

"C'è una prova che accusa direttamente la signorina Dunlop" commenti. "Il ladro ha lasciato cadere l'aquila su una sedia della biblioteca, segno che non era abbastanza forte da portarla giù per la scala. L'unica persona sospettata che non abbia una grande forza fisica è la signorina Dunlop". "È senz'altro una prova" risponde Holmes, "ma non è molto concreta. Certamente non è l'unica che abbiate a disposizione".

Se hai riportato l'Indizio EE, vai al 114.

Altrimenti vai al 437.

552

Ricordi che l'intruso di due sere fa era interessato alle pistole. "Mi chiedo se le abbia manomesse in qualche modo" pensi.

Se chiedi di esaminare le pistole, vai al 386.

Altrimenti vai al 426.

553

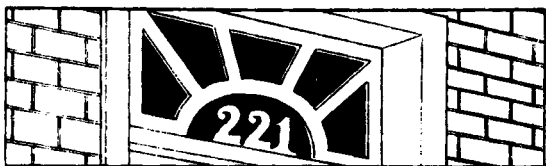
Nonostante il nervosismo, riesci a cogliere il bersaglio, e le signore sono tanto gentili da applaudire. Poi continui a mirare e a sparare, mentre Redruth indica un bersaglio ancor più piccolo e poi una serie di altri oggetti, quali

mele, barattoli, rami d'albero. Alla fine rimangono solo quattro concorrenti: tu, Watson, Grayson e Snead.

Il nuovo bersaglio di Redruth è molto azzeccato: il giardiniere appende delle mele ad alcune cordicelle e comincia a farle ruotare. Bisogna sparare mentre la mela è in movimento.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Abilità. Se ottieni 2-9, vai al 494.

Se ottieni 10-12, vai al 245.



554

"Ho fatto molta attenzione mentre le pistole venivano caricate" dici. "C'era soltanto la polvere quando sono state consegnate ai duellanti. Pertanto dev'esser stato il signor Snead a mettere la pallottola nella propria canna".

"Una spiegazione logica" dice Holmes, e sorridi alle sue parole. "È un peccato che vi sbagliate di grosso".

Vai al 188.

555

Guardi al di là del prato e vedi che la brezza fa ondeggiare dolcemente l'erba alta e i cespugli che crescono ai margini. Qualcosa però ti sembra fuori posto... ma cosa?

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione.

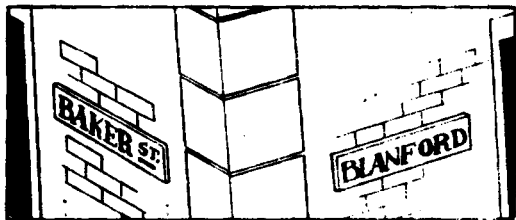
Se ottieni 2-9, vai al 155.

Se ottieni 10-12, vai al 274.

"Credo che il ladro l'abbia portata di sopra e l'abbia nascosta" dici, piuttosto incerto. "Lassù ci sono angoli in cui nessuno la cercherebbe."

Holmes scuote il capo ancora prima che tu abbia finito di parlare. "Se aveste ispezionato i piani superiori come ho fatto io" dice, "sapreste che non è nascosta lì".

"E allora dov'è, Holmes?" chiede Watson in tono stizzito. "Venite in biblioteca e lo saprete" risponde Holmes, facendo strada. Vai al 310.



Usando il cervello, ricordi alcuni dei consigli dati da Holmes nella sua monografia sulla misurazione delle orme. Ti frughi nelle tasche e trovi due oggetti che ti permetteranno di misurare l'orma. Innanzitutto valuti la larghezza e la lunghezza con un pezzo di spago, poi premi due pezzi di carta sull'orma; il fango circostante lascia un contorno, che riporti su due pezzi di carta asciutta.

Tornati a casa, tu e Watson spiegate al Colonnello Dunlop che cosa avete scoperto. Con voce sconvolta, vi dice: "Ma il fucile era uno dei miei! Significa che chi ha sparato dev'essere uno degli ospiti, Harris o Grayson! Vedete, la servitù era occupata al momento dello sparo, e nessun estraneo avrebbe potuto rubare un fucile dalla casa". Su tuo suggerimento, il Colonnello chiede a Beach di prende-

re una scarpa di Harris e una di Grayson e di portarle nel suo studio. Le misuri entrambe secondo il tuo metodo: la scarpa di Grayson corrisponde perfettamente al disegno sulla carta e allo spago. Annuisci con aria cupa mentre il Colonnello ti guarda allibito. "Allora è Grayson il criminale" dice. "Ma perché? Non aveva motivo di sparare a Mortimer. Ditemi: perché l'ha fatto?"

Riporta l'**Indizio X**.

Se hai riportato l'**Indizio L**, e inoltre l'**Indizio K** o l'**Indizio N**, vai al **569**.

Altrimenti vai al **565**.

558

Guardi in direzione del bosco mentre Leaf grida: "Pronti! Uno!" Una pistola spara. "Due...! Tre!" Spara anche la seconda pistola.

Ma proprio in quel momento vedi uno sbuffo di fumo levarsi dai boschi, dove avevi scorto un movimento poco prima. Mortimer grida di dolore! È stato colpito? Le donne strillano, mentre gli altri uomini lanciano grida di panico. Riporta l'**Indizio T**.

Se parli con qualcuno del fumo, vai al **276**.

Altrimenti vai al **448**.

559

"Credo che qualcuno abbia sparato a Mortimer perché l'odiava" dici, con una certa esitazione. "Di solito il bersaglio di una pallottola è proprio la vittima designata".

"Forse" risponde Holmes, osservandoti con sguardo intenso, "ma avete qualche prova che indichi che qualcuno odiasse Mortimer tanto da sparargli?"

Se hai riportato la **Deduzione 11**, vai al **430**.

Altrimenti vai al **488**.

560

L'unico oggetto degno di nota nella biblioteca, che non hai esaminato più attentamente in precedenza, è l'aquila. Senza nessuno in giro, potresti controllare molto bene com'è protetta, e scoprire anche quanto potrebbe essere difficile rubarla.

Se cerchi di dare un'occhiata all'aquila, vai al **328**.

Se lasci la biblioteca, vai al **595**.

561

"Mi sentirei meglio se restassi di guardia qui" dici, e il Colonnello non riesce a farti cambiare idea. Dopo aver lasciato il suo studio, ti sistemi in salotto per continuare a leggere il libro che aveva attratto la tua attenzione.

Riporta la **Decisione 26**.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione.

Se ottieni 2-5, vai al **126**.

Se ottieni 6-12, vai al **390**.

562

Osservi di nuovo il baule da marinaio perché ha qualcosa di strano, qualcosa che ancora non ti convince.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Intuito.

Se ottieni 2-7, vai al **107**.

Se ottieni 8-12, vai al **286**.

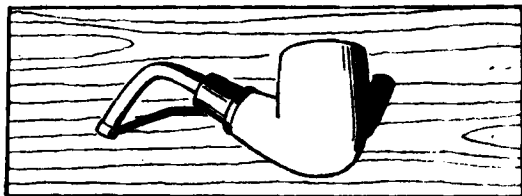
563

Tenti di muoverti il più silenziosamente possibile, ma i cespugli e l'erba sembrano cospirare contro i tuoi sforzi. Rallenti per permettere a Grayson di aumentare il proprio vantaggio, nella speranza che i rumori che fai non tradiscano la tua presenza; ma dopo un po' ti rendi conto di averlo lasciato andare troppo avanti. Hai perso le tracce!

Deluso dal fallimento, torni a casa e cerchi di rimetterti a leggere. Che cos'avrà in mente?
Vai al 160.

564

"Ma so questo di Grayson" insisti, senza cedere di un millimetro. "Prima che tu mi trovassi in biblioteca è entrato lui, e parlava con Jackson. Grayson ha parlato del valore dell'aquila e non ha fatto mistero del suo bisogno di denaro. Ora, un bisogno del genere non fa automaticamente di un uomo un criminale, ma gli offre un movente, non sei d'accordo?" Tuo cugino evita di rispondere. "Non dico di sospettare di lui" continui, "ma non si può non prenderlo in considerazione". Watson scuote il capo ma non discute.
Vai al 378.



565

"Non so perché Grayson abbia sparato a Mortimer" ammetti. "Il dottor Watson e io ceniamo con il signor Holmes a Gunston questa sera. Forse lui sarà in grado di suggerirci un movente valido". Sebbene piuttosto scontento per il ritardo, il Colonnello Dunlop ordina al cocchiere di portare te e Watson a Gunston. Mentre entrate nella locanda "*Allo Stemma di Gunston*", vedete Holmes intento a parlare con il taverniere; a quanto pare, stanno bevendo birra da alti boccali.
Vai al 394.

566

Soddisfatto di aver portato a termine con successo l'ispezione della stanza di Snead, torni nell'atrio e ti rechi nella stanza di Foxx.

Vai al 512.

567

Osservi il piano inferiore della biblioteca, sempre per tentare di trovare qualche traccia del ladro o delle sue azioni. A un lato del caminetto sulla parete, noti la porticina del montavivande. Mentre ti avvicini per esaminarla, il Colonnello commenta: "Non penserete mica che il ladro si sia nascosto lì, vero?"

"Voglio soltanto ispezionare tutti gli angoli possibili della stanza" rispondi. "Il signor Holmes spesso trova indizi fondamentali nei luoghi più assurdi". Il Colonnello annuisce e ti osserva mentre ti metti al lavoro.

Se hai riportato l'**Indizio C**, vai al 141.

Altrimenti vai al 383.

568

Ti allontani dalla chiazza di fango e torni in casa per continuare le indagini.

Vai al 196.

569

"Il movente è il denaro" dici confidenzialmente al Colonnello Dunlop, "sebbene non in maniera diretta. È noto che Grayson è disperatamente a corto di capitali per le sue imprese".

"Ma questo cos'ha a che fare con Mortimer?" chiede il Colonnello, come se volesse difendere l'avvocato.

"Vedete, Colonnello, se Snead e Susan Mortimer si sposeranno, erediteranno una grossa somma di denaro, attualmente amministrata da Grayson" spieghi. "Probabilmente

l'avvocato ha investito quel denaro nelle sue imprese. Se fosse costretto a ritirarlo per pagare l'eredità, la perdita probabilmente lo porterebbe alla rovina".

"Ma perché sparare a Mortimer invece che a Snead?"

"Grayson non voleva uccidere nessuno" continui, "ma facendo credere che Snead avesse ferito Mortimer, sapeva che il matrimonio sarebbe andato a monte. E poiché Snead deve lasciare presto il paese, ci sarebbero state scarse possibilità di riconciliazione. Così Grayson avrebbe potuto mantenere il controllo totale sui fondi per lungo tempo". Mentre lasci la casa, senti il Colonnello Dunlop dire a Beach di portare immediatamente fuori tutte le cose di Grayson e di impedire all'avvocato di rientrare alle Torri dell'Aquila.

Dopo le congratulazioni, tu e Watson vi recate a Gunston per cenare con Holmes alla locanda. Il grande investigatore ascolta attentamente mentre gli spieghi il caso, poi sorride. "Ottimo lavoro" ammette, premendo il tabacco della pipa. "Avete risolto molto in fretta un caso così complicato. Secondo me avete approfittato di tutti gli indizi importanti che avete scoperto".

Assapori il complimento, e mentre Holmes comincia a spiegare come ha risolto il caso dei furti di gioielli, ti metti a sognare a occhi aperti, chiedendoti quale sarà il prossimo caso. Un tentato omicidio? Un rapimento? O peggio?

FINE

570

"Oltre a dedurre che vostra nipote era la sola persona che poteva essere entrata nel fango" continui, "ho esaminato le sue scarpe e vi ho trovato sopra un po' di quel fango, il che conferma la mia deduzione".

Vai al **201**.

571

"Da quanto siete in Inghilterra?" chiedi a Snead.

"Da due mesi o giù di lì" risponde, sbocconcellando un *sandwich*. "Mi occupo di spedizioni in Canada e sono qui per ottenere dei crediti che si possono contrarre soltanto di persona. Intendevo restare soltanto per qualche settimana, ma la mia permanenza si è prolungata per altri motivi" dice, sorridendo a Susan Mortimer che ride allegramente con lui.

Se gli chiedi qualcos'altro sui suoi affari, vai al **370**.
Altrimenti vai al **385**.

572

Holmes ascolta la tua vaga spiegazione del movente, poi scuote il capo. "Non avete individuato un movente preciso" dice. "Dovrete far meglio nelle indagini future. Non basta aver ragione: bisogna anche dimostrare di aver ragione". Vai al **303**.

573

"John" gli chiedi, perplesso. "Come poteva esserci una pallottola in quella pistola? Era stata caricata soltanto con la polvere, tu e io lo sappiamo benissimo".

"Non possiamo esserne certi" risponde il dottor Watson. "Non abbiamo assistito da vicino all'operazione di caricamento. Nessuno lo riteneva necessario. E anche se fossimo stati più vicini, con un po' di destrezza chiunque avrebbe potuto infilare una pallottola in canna".
Vai al **103**.

574

"È facile abituarsi a questa vita" risponde Harris con un largo sorriso; è proprio un bell'uomo. "Approfitterei di questi vantaggi se fossi in voi, signore, e forse anche voi avrete una casa del genere, un giorno". Poi porta la con-

versazione su altri argomenti, ma dai suoi discorsi sulle vario dimore di campagna che conosce, capisci che non ha la necessità di guadagnarsi da vivere.

Vai al **502**.

575

Attraversi il corridoio e ti fermi davanti alla stanza della signorina Dunlop. Ricordando le prove che hai raccolto, ti chiedi: "Devo ispezionare la sua stanza o posso risparmiare un simile disonore a una così cara ragazza?"

Se ispezioni la stanza, vai al **134**.

Altrimenti vai al **111**.



576

"Ho riflettuto sulla faccenda" dici, "e penso che l'aquila dev'essere nascosta dietro i libri della biblioteca. Il ladro non avrebbe osato portarla via definitivamente finché le acque non si fossero un po' calmate". Sebbene rida all'idea, il Colonnello accetta di venire in biblioteca con te. Tutto il gruppo guarda dietro e accanto ai libri che si possono raggiungere senza scala, ma l'aquila non c'è.

Vai al **310**.

577

Profondamente deluso, guardi il torrente che lava via l'impronta. Il tentativo di usare un ramo e le tue dita per misurarla è fallito. Hai perduto uno degli indizi più importanti che hai scoperto da quando è stato sparato il colpo; Holmes avrebbe trovato il modo di misurare quell'orma! Deluso di te stesso, torni a casa.

Vai al **525**.

Entrato nella stanza, ti siedi su una sedia comoda e cominci a leggere la monografia di Holmes sui diversi tipi di cenere di tabacco. Mentre leggi, senti un trambusto e voci alterate al piano di sotto. Ti alzi, scendi le scale e vedi il maggiordomo e uno stalliere che trascinano fuori dal portone un uomo rozzamente vestito. Incontri Watson a metà delle scale. "Ah, eccoti, cugino" ti apostrofa, riportandoti in camera. "Ti sei perso l'avvenimento della serata".

"Ha qualcosa a che fare con l'aquila?" chiedi ansioso.

"Oh, assolutamente no" risponde Watson. "Ma il giovane Mortimer ha acchiappato un bracconiere, un tizio del luogo molto conosciuto, di nome Badger Phillips. Mortimer era fuori per una passeggiata e ha preso il mascalzone mentre cercava di intrappolare uccelli".

"Che cos'ha fatto il Colonnello?" chiedi.

"Niente di tale" risponde Watson, "almeno per il momento. Ha detto al tizio di presentarsi da lui martedì per il giudizio". Vai al 338.

Chiedi al Colonnello di scambiare qualche parola con lui in privato nel suo studio. "Ho terminato le indagini" annunci.

"Chi è il colpevole?" chiede Dunlop. Un tic facciale tradisce la tensione, del resto ben mascherata.

"Preferirei aspettare ancora un momento prima di formulare un'accusa" rispondi. "Questa sera il dottor Watson e io ceneremo con il signor Holmes a Gunston. Vorrei andare subito in città e chiedergli di rivedere le mie deduzioni prima di puntare il dito contro qualcuno".

Il Colonnello ti guarda stupito. "Quindi Sherlock Holmes è a Gunston?" chiede. "Allora manderò immediatamente una carrozza a prenderlo! Perché dovrei affidarmi a voi

quando posso avere l'opinione di uno dei più grandi investigatori del mondo?"

Chiama subito Beach, gli dà istruzioni e in breve la carrozza corre a Gunston per prendere Holmes.

Mentre aspetti, cercando di dissimulare l'imbarazzo, ti unisci agli altri in salotto. Il Capitano Leaf si unisce immediatamente a te e a Watson, lanciandosi nel racconto di uno strano matrimonio cui ha assistito in India. La storia lo porta a ricapitolare gli eventi della giornata e commenta: "Certo è strano vedere che la rievocazione del duello ha praticamente impedito il matrimonio fra uno Snead e una Mortimer eh?" Poi ridacchia, come se gli fosse venuto in mente un altro racconto del suo repertorio.

Se chiedi a Leaf che cosa intendeva dire, vai al 293.

Altrimenti vai al 403.



580

Vieni a sapere molto poco dalla tua conversazione con Harris, che riporta il discorso sugli eventi del fine settimana, menzionando con particolare piacere la gara di tiro in programma per l'indomani. "Farete meglio a mettervi al sicuro quando spara Robert" aggiunge la signorina Dunlop. "Il luogo più sicuro per tutti è dietro il bersaglio" scherza. Il giovane sembra offendersi per questa frecciatina, ma la fidanzata lo trascina al buffet, carico di dolci e di *sandwich*. Vai al 590.

581

"Nel baule del signor Snead ho trovato delle pallottole che potrebbero adattarsi alle pistole da duello" dici. "Mi sembra logico che sia stato l'uomo che aveva le pallottole a caricare la pistola".

"È logico" dice Holmes, "ma non è corretto. Chiunque avrebbe potuto far scivolare quelle pallottole nel baule, visto che Snead lascia la chiave nella serratura".

Vai al 188.

582

Mentre chiacchieri con Robert Snead e la signorina Mortimer, cerchi di pensare cosa puoi chiedere al giovane: quale domanda sarebbe più utile e allo stesso tempo non troppo diretta?

Se gli chiedi quando è venuto per la prima volta in Inghilterra e perché, vai al 571.

Altrimenti vai al 385.

583

"Non ho prove concrete" ammetti, "ma la persona più ovvia da accusare è l'uomo con l'arma in mano. Nessuno sapeva a chi sarebbe toccata una o l'altra delle due pistole".

"C'è della logica nella vostra spiegazione" conferma Holmes, "ma vi sbagliate". La sensazione momentanea di soddisfazione svanisce.

Vai al 188.

584

Ti servi del metodo che ti ha insegnato Holmes, e vedi che Grayson si è aperto una via fra i cespugli; in breve ti metti sulle sue tracce e lo segui con cautela.

Se gli permetti di prendersi un vantaggio troppo grande, lo perderai di vista; tuttavia, se lo segui troppo da vicino,

rischi di farti sentire e di causare uno spiacevole incidente. Cerchi di muoverti il più silenziosamente possibile per stargli accanto.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Astuzia.

Se ottieni 2-8, vai al **563**.

Se ottieni 9-12, vai al **531**.

585

Dopo una bella notte di sonno, ti alzi quando il valletto porta il tè. Tu e Watson vi vestite rapidamente e scendete a far colazione.

Vai al **599**.

586

Guardi Grayson che si addentra nel bosco ombroso e ti chiedi vagamente se la sua andata in città non nasconda qualcosa di sospetto. Non appena è fuori vista, ti affretti a seguirlo.

Quando entri nel bosco Grayson è già fuori vista, quindi cerchi rapidamente qualche traccia del suo passaggio.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione.

Se ottieni 2-8, vai al **244**.

Se ottieni 9-12, vai al **584**.

587

Sei certo che Foxx non abbia fatto niente di strano alle pistole, anche se avrebbe potuto infilare una pallottola in una di esse senza che te ne accorgessi.

Poi ti rilassi un po'; non c'è ragione perché Foxx debba fare qualcosa di sospetto; anche se fosse colpevole, non potrebbe essere sicuro di chi prende una pistola e chi l'altra.

Riporta l'Indizio R.

Vai al **320**.

"La ferita dimostra che qualcun altro ha sparato a Mortimer" dichiarò. "Un colpo tirato dal punto in cui si trovava Snead non avrebbe potuto cogliere Mortimer alla nuca. Il proiettile avrebbe dovuto seguire una traiettoria ellittica, figuriamoci!"

"Molto bene" commenta Holmes, mentre gli altri riflettono sulla tua spiegazione e annuiscono. "Mi è sembrato divertente che nessuno si fosse accorto che Snead non poteva assolutamente ferire Mortimer".

Vai al 536.

Il Colonnello per poco non si stringe al petto la grande aquila. Torna velocemente nello studio e con il tuo aiuto chiude il tesoro in cassaforte. "Prima che le accada qualcosa'altro" commenta.

Vai al 115.

Mentre Harris e la signorina Dunlop se ne vanno, il Colonnello torna da voi. Vi porta dal dottor Cunningham per presentarvelo; è un vecchio chiacchierone che intrappola Watson in una conversazione di argomento professionale per parecchi minuti. Ti liberi del dottor Cunningham e conosci il Tenente John Mortimer, sua sorella Susan e un uomo di nome Robert Snead. I fratelli Mortimer sono alti, con capelli castano scuro e occhi profondi. Mentre la signorina Mortimer appare vivace come la signorina Dunlop, suo fratello è molto più serio. Snead ti rende un po' perplesso, anche dopo che ti hanno detto che sta per sposare la signorina Mortimer. Di altezza media - a dire il vero non supera di molto la fidanzata - con capelli lisci e neri, Snead sembra una persona amichevole, piuttosto semplice, e il suo accento ti rivela che viene dal Canada.



In questa casa tuttavia sembra un pesce fuor d'acqua.
Perché è qui?
Se glielo chiedi, vai al **262**.
Altrimenti vai al **436**.

591

Tenti disperatamente di ricordare delle prove a sostegno della tua affermazione.
Se hai riportato l'Indizio S, vai al **522**.
Altrimenti vai al **214**.

592

"Badger Phillips, il bracconiere, ha sparato a Mortimer" dichiarì. "Il suo rancore verso Mortimer è un buon movente, e un bracconiere dovrebbe essere un buon tiratore".
"Ci sono alcune basi per l'accusa" ammette Holmes, "ma non ci sono prove solide a sostenerla. Se Phillips avesse avuto qualche conto in sospeso con Mortimer, avrebbe tentato di picchiarlo piuttosto che di ucciderlo. Il crimine è di gran lunga sproporzionato al movente".
Vai al **225**.

593

"Non avete alcuna prova" dice Holmes, molto deluso dal tuo fallimento. "Dovete sempre avere delle prove, anche se avete trovato un movente più che valido".
Se vuoi riprendere il caso dall'inizio, vai al **Prologo**.
Se vuoi ascoltare la spiegazione di Holmes, vai al **290**.
Se vuoi spiegare tu il movente, vai al **298**.

594

"Quando il signor Grayson è andato a Gunston" spieghi, "ho deciso di seguirlo. Non l'ho seguito per tutto il tempo, ma l'ho visto lasciare il sentiero che porta in città e tornare verso casa attraverso il bosco. In questo modo si sarebbe

sul luogo del duello al momento giusto. Non aveva ragione di tenere un comportamento tanto sospetto, a meno che non fosse lui il cecchino nascosto".

"Una prova molto concreta" commenta Holmes. "È un peccato che non l'abbiate seguito fino in fondo; così avreste potuto impedire lo sparo. La vostra prova comunque sarà molto valida se saprete fornire anche il movente dello sparo". Consideri il problema esposto da Holmes.

Se hai riportato l'**Indizio L**, e inoltre l'**Indizio K** o l'**Indizio N**, vai al **299**.

Se hai riportato l'**Indizio L**, vai al **301**.

Altrimenti vai al **572**.

595

Dopo aver completato l'ispezione della biblioteca, esci cautamente dal cancello. Chiudi accuratamente le grate e rimetti la catena e il lucchetto. Nessuno si accorgerà che sei stato in biblioteca.

Vai al **393**.

596

Mentre lo sparo di Snead echeggia nella radura, senti Mortimer gridare di dolore, ma la sua esclamazione viene ben presto soffocata dagli strilli delle donne e dalle voci spaventate degli altri uomini. Scorgi Mortimer steso a terra, che si preme la mano sul collo, e il sangue è visibile anche dal punto in cui ti trovi.

Vai al **159**.

597

"Se succederà qualcosa di strano quando Snead sposerà Susan Mortimer?" fa eco Leaf. "Ma certo: erediteranno una grossa somma di denaro di cui non conoscono l'esistenza. È strano?"

"Come può essere?" chiedi, stupefatto.

"Il vecchio Colonnello Murphy, che comandava la batteria a Waterloo, ha lasciato il suo patrimonio al primo Snead e al primo Mortimer che si uniranno in matrimonio" spiega pazientemente Leaf. "Il denaro si è accumulato in un fondo fiduciario per molti anni, e piuttosto in fretta di recente, penso. Quel Grayson, un tipo scaltro, ne è il curatore". Parli con Leaf ancora per qualche istante, poi ti allontani mentre entrano gli altri, a caccia della bottiglia del brandy. Riporta l'Indizio L.

Vai al 140.

598

Torni lentamente a casa, rivedendo gli indizi che hai raccolto, e dici al Colonnello che hai qualcosa di importante da discutere con lui e con sua nipote.

"Che c'è di tanto importante?" chiede il Colonnello, lievemente irritato. "Avete identificato il ladro?"

Guardi Ellen e per un attimo la compiangi; trema di paura, ma tu devi al Colonnello una risposta sincera.

"È stata vostra nipote Ellen a rubare l'aquila" dici, incapace di alzare lo sguardo da terra.

"Cosa?" ruggisce il Colonnello, cercando un bastone o una canna per picchiarti. "Che razza di idea cretina vi siete messo in testa..."

In breve i suoi ruggiti si affievoliscono, perché Ellen si lascia cadere su una sedia e singhiozza da far pietà. "Ho ricostruito i suoi movimenti e ho scoperto le tracce di fango che ha lasciato" spieghi, niente affatto contento nonostante il buon lavoro. Il Colonnello tenta di consolarla, accarezzandole i capelli e parlandole dolcemente, chiedendole perché ha fatto una cosa del genere.

"Oh, zio Alex!" esclama alla fine la ragazza, piagnucolando. "È stato per quegli orribili spari e per ciò che è accaduto dopo. Sapevo che Robert Snead non poteva assolutamente essere responsabile delle ferite di Mortimer,

e quando i genitori di Susan hanno minacciato di impedire il matrimonio, dovevo fare qualcosa! Snead ha detto che intendeva partire, e se lo avesse fatto non avrebbe più avuto l'occasione di riconciliarsi con Susan".

"Ma tutto questo cos'ha a che fare con l'aquila?" chiede il Colonnello, sconvolto.

"Sapevo che non avresti permesso a nessuno di partire se l'aquila fosse scomparsa" risponde Ellen, "e speravo che la permanenza forzata avrebbe reso possibile una riconciliazione, una volta che le acque si fossero calmate". Il Colonnello la guarda con le sopracciglia aggrottate.

Riporta la **Deduzione 23**.

Se hai riportato la **Decisione 21**, vai al **110**.

Altrimenti vai al **421**.



599

Gusti ancora una volta una sostanziosa colazione di campagna, del tipo che può bastare per l'intera giornata, se necessario. Tutti sono scesi dalle proprie stanze e l'atmosfera è pervasa dai discorsi eccitati sulla rievocazione del duello. Noti che Snead e Mortimer si prendono in giro fra loro, ma nelle loro battute traspare una lieve asprezza.

Ti colpisce un pensiero strano: qualcosa potrebbe andare storto durante il duello? Mah, dopo tutto la rievocazione sembra essere stata programmata con grande cura.

Mentre sorvegli il tè, osservi gli altri.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione.

Se ottieni 2-5, vai al 447.

Se ottieni 6-12, vai al 116.

600

"Penso di non aver mai visto un'opera d'arte bella quanto quell'aquila d'oro" dici, in tono leggero.

Il Capitano Leaf ride del tuo esordio. "E non ne vedrete mai una uguale" risponde. "Wellington, il Duca di Ferro, ha concesso all'Artiglieria Leggera dello Yorkshire il diritto di aggiungere quell'aquila alle proprie onorificenze".

"Davvero!" esclami, incoraggiando il Capitano.

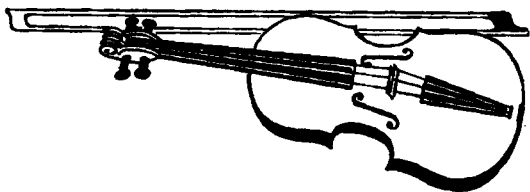
Infatti Leaf continua prima che tu possa aggiungere altro.

"Fu dopo la Battaglia di Vittoria, alla fine della campagna di Spagna. A Vittoria gli Yorkshire ottennero un successo straordinario. I nostri cannoni erano rimasti impantanati in seguito alla perdita dei cavalli, e non eravamo in grado di utilizzarli per affrettare la fuga dei 'mangiarane' francesi. Ma il comandante era un autentico soldato; unì i suoi uomini a un battaglione di Highlander e insieme annientarono un battaglione francese e ne catturarono l'aquila. Gli Highlander si tennero l'Aquila francese, ma il Duca permise ai nostri uomini di farne una copia".

"Niente del genere in Inghilterra, niente fuori dalla Torre" declama orgogliosamente Leaf, con gli occhi che gli brillano al ricordo. "Quando i Francesi abbandonarono il campo a Vittoria, le loro salmerie si impantarono e i nostri uomini le depredarono. I Francesi avevano tutto il bottino rubato in Spagna nel corso di diversi anni, e i nostri ragazzi ne presero la maggior parte. Ma gli ufficiali del-

l'Artiglieria Leggera dello Yorkshire non lo tennero per sé; che lo crediate o no, ogni ufficiale diede ciò che i suoi uomini avevano preso, per fare l'aquila. E quando videro il risultato, furono tutti d'accordo che ne era valsa la pena". Il Capitano continua la sua storia, neutralizzando tutti i tuoi tentativi di portare la conversazione su un altro argomento. Finalmente Watson riesce a interromperlo e a salvarti.

Vai al 263.



601

Mentre guardi le corde del montavivande, noti qualcosa di strano; qualcuno ha attorcigliato del filo metallico attorno ad esse. Non c'è da meravigliarsi che sia impossibile azionarle. Perché qualcuno avrebbe dovuto fare una cosa del genere?

Se liberi le corde e muovi il montavivande, vai al 316.

Se preferisci aspettare prima di liberare le corde, vai al 466.

602

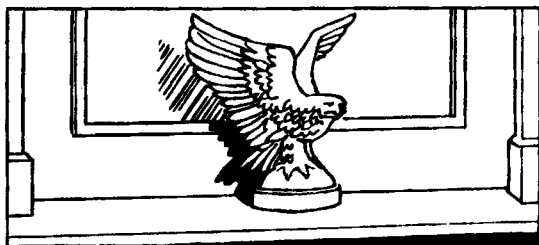
"Ora ricordo qualcosa di Grayson" dici lentamente. "Me n'ero dimenticato, perché non me ne aveva parlato personalmente. Se non sbaglio lui è l'amministratore delegato di una società che controlla una delle nuove linee ferroviarie in costruzione, la "Whitby e York". Ricordo di aver letto sui giornali che il progetto avrà certamente successo,

una volta finito; ma i finanziamenti sono al limite, e i sostenitori della ferrovia non sono stati in grado di attrarre ulteriori investimenti. Il valore dell'aquila potrebbe pesare sulla bilancia fra successo e fallimento, in quest'impresa tanto ambiziosa".

"Estremamente improbabile" risponde Watson, arricciando il naso per il disgusto; "un gentiluomo non deruba il suo ospite per finanziare una ferrovia. Non si fa!"

Riporta l'**Indizio N**.

Vai al 378.



603

"Sottoscrivo il parere di Holmes" rispondi. "Quasi chiunque può essere legittimamente sospettato, specialmente se si nota qualcosa di insolito nelle sue azioni. Riguardo a Grayson, per esempio: sapevi che ha fatto in modo di essere invitato qui? Altrimenti non sarebbe stato dei nostri".

"Beh" dice Watson, con un'aria furba, "se tu avessi l'occasione di scroccare un invito alla tavola del Colonnello Dunlop, te la lasceresti scappare? Di rado ho trascorso un fine settimana tanto piacevole".

Se hai riportato l'**Indizio K**, vai al 564.

Altrimenti vai al 261.

"Sapete perché Grayson ha sparato a Mortimer?" chiede Holmes. "Le prove che offrite non sono schiaccianti, quindi dovete fornire il movente per dimostrare di essere nel giusto". Rifletti sulle prove.

Se hai riportato l'Indizio L, e inoltre l'Indizio K o l'Indizio N, vai al 299.

Se hai riportato l'Indizio L, vai al 301.

Altrimenti vai al 572.

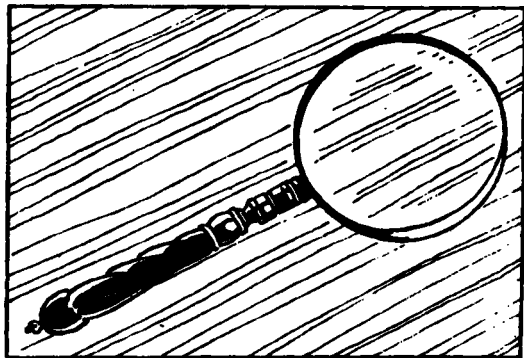


TAVOLA NUMERICA

6	11	8	9	7	5	6	9	8	5	7	3
7	4	10	6	3	12	7	2	10	8	4	11
9	6	5	7	4	8	5	6	9	7	10	8
8	5	7	3	6	11	8	9	7	5	6	9
10	8	4	11	7	4	10	6	3	12	7	2
9	7	10	8	9	6	5	7	4	8	5	6
7	5	6	9	8	5	7	3	6	11	8	9
3	12	7	2	10	8	4	11	7	4	10	6
4	8	5	6	9	7	10	8	9	6	5	7
6	11	8	9	7	5	6	9	8	5	7	3
7	4	10	6	3	12	7	2	10	8	4	11
9	6	5	7	4	8	5	6	9	7	10	8
8	5	7	3	6	11	8	9	7	5	6	9
10	8	4	11	7	4	10	6	3	12	7	2
9	7	10	8	9	6	5	7	4	8	5	6

Un mondo di avventure dove
il protagonista sei tu.

Librogame®

**Un viaggio nella dimensione tempo, un
appuntamento con le tappe decisive
della storia dell'uomo.**



**time
machine**

L'ETÀ DEI DINOSAURI	1
LE SORGENTI DEL NILO	2
SULLE NAVI PIRATA	3
SELVAGGIO WEST	4
MISSIONE A VARSAVIA	5
LA SPADA DEL SAMURAI	6

**Una banda di ragazzini scatenati è ben
decisa a ficcare il naso ovunque ci sia
qualcosa di losco!**



**detectives
club**

IL MESSAGGIO DEL MORTO	1
L'ANTIQUARIO	2
MISTER MEZZANOTTE	3
SULL'ISOLA MISTERIOSA	4

**Dalla base operativa di Nebula esci in
pattuglia con il fedele robot Tor-2!**



**avventure
stellari**

PIANETI IN PERICOLO	1
L'INVASIONE DEGLI ANDROIDI	2
I CAVALIERI DELLA GALASSIA	3
IL PALAZZO DELLE ILLUSIONI	4
LE STELLE SCOMPARSE	5

Un giovane cavaliere, sul punto di terminare la sua iniziazione, si ritrova unico depositario dell'infinita sapienza Ramas ...



**lupo
solitario**

I SIGNORI DELLE TENEBRE	1
TRAVERSATA INFERNALE	2
NEGLI ABISSI DI KALTENLAND	3
L'ALTARE DEL SACRIFICIO	4
OMBRE SULLA SABBIA	5
NEL REGNO DEL TERRORE	6
IL CASTELLO DELLA MORTE	7
LA GIUNGLA DEGLI ORRORI	8
L'ANTRO DELLA PAURA	9
LE SEGRETE DI TORGAR	10
I PRIGIONERI DEL TEMPO	11
SCONTRO MORTALE	12
CONTAGIO MORTALE	13
IL PRIGIONERO DI KAAG	14
LA CROCIATA DELLA MORTE	15

Fantastiche avventure ambientate in uno dei luoghi mitici della letteratura di ogni tempo ...



**alla corte
di re artù**

IL CASTELLO DI TENEBRA	1
CACCIA AL DRAGO	2
NEL REGNO DEI MORTI	3
VIAGGIO NEL TERRORE	4
IL REGNO DELL'ORRORE	5
IL REGNO DEL CAOS	6
LA TOMBA DEGLI INCUBI	7
LA LEGIONE DEI MORTI	8

Una storia fantastica che affonda le
sue radici nell'incanto della
mitologia classica...



**grece
antica**

IN VIAGGIO VERSO CRETA

1

ALLA CORTE DI MINOSSE

2

IL RITORNO

3

serie conclusa

Presenze ostili, misteriose forze
che pulsano al di là dei
confini del tempo...



**oltre
l'incubo**

IL REGNO DELL'OMBRA

1

NEL VORTICE DEL TEMPO

2

serie conclusa

Un giovane mago, armato solo della
sua saggezza, affronta la infernale
potenza del re negromante.



oberon

OBERON IL GIOVANE MAGO

1

LA CITTÀ PROIBITA

2

IL CANCELLO DELL'OMBRA

3

LA GUERRA DEI MAGHI

4

serie conclusa

Una galleria di classici dell'horror,
una sfilata di mostri celebri nella
letteratura e nel cinema.



**horror
classic**

IL CONTE DRACULA

1

FRANKENSTEIN

2

serie conclusa

Uno strabiliante armamentario di formule magiche per portare a termine una missione disperata ...



sortilegio

LE COLLINE INFERNALI	1
LA CITTÀ DEI MISTERI	2
I SETTE SERPENTI	3
LA CORONA DEI RE	4

serie conclusa

Il gusto dell'avventura, della magia, del combattimento; personaggi che agiscono nelle ambientazioni più straordinarie, storie avvincenti, nemici crudeli e spietati.



dimensione avventura

LA ROCCA DEL MALE	1
LA FORESTA MALEDETTA	2
I VIAGGIATORI DELLO SPAZIO	3
APPUNTAMENTO CON LA M.O.R.T.E.	4
IL COVO DEI PIRATI	5
L'ISOLA DEL RE LUCERTOLA	6

Una serie di avventure mozzafiato basate sul *role-playing game* più famoso nel mondo.



advanced D&D

I PRIGIONIERI DI PAX THARKAS	1
LA TORRE FANTASMA	2
NEL CASTELLO DI QUARRAS	3
LA PROVA	4
NINJA!	5
IL SIGNORE DI RAVENLOFT	6
LO SCETTRO DEL POTERE	7
LA CORONA DEL MAGO	8
MAGO CONTRO MAGO	9

Il Prete Gianni, un personaggio tra storia e leggenda, in una folle avventura in terra d'Oriente.



**misteri
d'oriente**

IL VECCHIO DELLA MONTAGNA

1

L'OCCHIO DELLA SFINGE

2

LE MINIERE DI RE SALOMONE

3

I SEGRETI DI BABILONIA

4

GLI ADORATORI DEL MALE

5

serie conclusa

Un personaggio leggendario della letteratura poliziesca è al tuo fianco per risolvere i casi più intricati!



**sherlock
holmes**

OMICIDIO AL DIOGENES CLUB

1

LO SMERALDO DEL Fiume NERO

2

IL CASO MILVERTON

3

WATSON SOTTO ACCUSA

4

I DINAMITARDI

5

UN DUELLO D'ALTRI TEMPI

6

In uno scenario dopo-bomba, un gruppo di sopravvissuti cerca di raggiungere la California superando mille difficoltà.



**Guerrieri
della strada**

VIAGGIO DISPERATO

1

AGGUATO IN MONTAGNA

2

LA ZONA OMEGA

3

VERSO LA CALIFORNIA

4

Un librogame da giocare da soli,
o in due, o in tre, o in quattro:
una novità assoluta, un tuffo senza
fine nell'avventura...



**blood
sword**

I LABIRINTI DI KRARTH

1

IL REGNO DI WYRD

2

Un sistema di gioco assolutamente
innovativo, che ti consente di scegliere
direttamente le singole mosse con cui
affrontare gli avversari



ninja

VENDICATOREI

1

ASSASSINOI

2

USURPATOREI

3

Il cacciatore ribelle che ruba ai ricchi per
dare ai poveri, l'uomo che ha fatto della
Foresta di Sherwood un piccolo mondo
felice dove regnano la voglia di vivere,
l'ardimento, la lealtà, la giustizia.



**robin
hood**

IL DEMONIO DEL RE

1

LA SPADA DEL TEMPLARE

2

Una formula di gioco
assolutamente rivoluzionaria,
quattro storie diverse da
giocare nello stesso universo,
il Mondo di Dorgan.



**partita
a quattro**

CAITHNESS L'ELEMENTALISTA

1

KELDRILH IL MENESTRELLO

2

PEREIM IL CAVALIERE

3

KANBJAR IL MAGO

4

Una serie di turbinanti avventure, basate sulle opere del più grande scrittore di romanzi fantasy, J.R.R. Tolkien, autore de *Lo Hobbit* e de *Il Signore degli Anelli*, ti condurrà in un mondo fantastico popolato di creature straordinarie: Umani, Elfi, Hobbit, Orchetti, Troll, Maghi.



**la terra
di mezzo**

UNA SPIA A ISENGARD
TRADIMENTO ALLA FORTEZZA

1

2

L'amore, l'ambiente di lavoro, i sogni, la dura realtà: una ragazza come tante alle prese con la vita di ogni giorno.



**realtà &
fantasia**

INTRIGO IN FM
TRANCE
L'ISOLA DEI MISTERI

1

2

3

Una novità assoluta nel mondo del librogame: due libri per due giocatori, alleati o avversari. Oppure due avventure da giocare da solo.



**faccia
a faccia**

SFIDA PER IL TRONO
LA VALLE DEI SOGNI

1

2

librofantasy

1. *IL MASSACRO DEI RAMAS*
"Le Leggende di Lupo Solitario"
2. *LA CITTÀ MALEDETTA*
"Gord il miserabile"
3. *L'INVASIONE*
"Le Leggende di Lupo Solitario"
4. *IL MARE DELLA MORTE*
"Gord il miserabile"
5. *MISSIONE DISPERATA*
"Le avventure di Darkmane"
6. *LA SPADA DEL SOLE*
"Le Leggende di Lupo Solitario"
7. *OLTRE IL DESERTO*
"Il mondo di Enwor"

Edizioni E. Elle

Grandi romanzi d'ogni tempo e d'ogni paese, storie avvincenti, personaggi indimenticabili, terre lontane misteriose e affascinanti. Tutto questo in una nuova collana

un libro per leggere

che raccoglie i romanzi più belli della letteratura mondiale.

Non romanzi «per ragazzi»: romanzi e basta, romanzi veri che piacciono a tutti e quindi anche ai ragazzi.

Nuove traduzioni agili e moderne, un formato comodo, illustrazioni di alta qualità, e in fondo al libro un'appendice di test, giochi, curiosità, esercizi di orientamento: una guida (opzionale) per leggere il libro anche oltre la copertina.

Titoli disponibili:

1. *La guerra dei bottoni*
2. *Simbad il marinaio*
3. *Le avventure di Tom Sawyer*
4. *Il richiamo della foresta*
5. *Il giro del mondo in ottanta giorni*
6. *L'isola del tesoro*
7. *Il libro della giungla*
8. *Il gatto nero e altri racconti*

Edizioni E. Elle

UN DUELLO D'ALTRI TEMPI

Tra le nebbie della Londra vittoriana,
al tavolo di un *pub*, nella confortevole
atmosfera dei salotti più esclusivi,
nei sordidi bassifondi sulle rive
del Tamigi, dietro il fumo azzurrognolo
della pipa spunta un profilo
inconfondibile: Sherlock Holmes!

In questo libro il protagonista sei tu.
Un'aquila d'oro tempestata di pietre
preziose, vanto del Reggimento di
Artiglieria Leggera dello Yorkshire,
viene esposta in pubblico solo
una volta all'anno, durante
la rievocazione di un duello avvenuto
poco prima della battaglia di Waterloo.
Ma quest'anno sembra che sull'aquila
d'oro pesi una cupa minaccia, per cui
è bene fare qualche indagine...

È un librogame: il protagonista sei tu.
Tocca a te risolvere il caso...

copertina illustrata da Daniel Home

Questo librogame è originale. Non è opera di Sir Arthur Conan Doyle.

ISBN 88-7068-416-4



L. 9.000 iva inc.

70684164

librogame®
il protagonista sei tu

6



sherlock
holmes